

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

KULT™

Döden är bara Början...



REKOMMENDERAS EJ TILL PERSONER UNDER 15 ÅR

KULT™



KONSTRUKTION

Gunilla Jonsson, Michael
Petersén, Magnus Seter

PROJEKTLEDNING

Nils Gulliksson, Jerker
Sojdelius

MEDVERKANDE

Fredrik Malmberg,
Mikael Stenmark, Stefan
Thulin, Henrik Strand-
berg, Johan Anglemark,
Terry K. Amthor,
Håkan Ackegård, Filip
Alexandersson, David
Hansson, Kaj Jordison,
Valentin Katavic, Matti
Palmström, Svante
Rendahl

OMSLAG

Peter Andrew Jones

ILLUSTRATIONER

Peter Andrew Jones,
Paolo Parente, Peter
Bergting, Torbjörn
Jørgensen, Tomas Arfert
Lars Nordbeck, Nils
Gulliksson, Jens Jonsson,
Patrik Magnerius,
Stefan Sumonja

REPRO

Wasa Litho

TRYCK

A to Z Offset Printing and
Publishing

KULT

Copyright © 1993 Target
Games AB. All rights
reserved. KULT and all
character names and dis-
tinctive likeness(es) the-
reof are Trademarks of
Target Games AB,
Box 4628,
S-116 91 Stockholm

Den Falska Världen 6

En Värld i Mörker 10

Spelets Hjältar 16

Arketypen 28

Egenskaperna 38

Mörka Hemligheter 44

För- och Nackdelar 50

Mental Balans 58

Färdigheter 60

Levnadsnivå 74

Utrustning 76

Erfarenhet och träning 82

Bortom det Mänskliga 84

Möte med Skräcken 88

Besatt 96

Strid 98

Vapen och Rustning 108

Kampsporter 122

Sår, Läkning och Infektioner 128

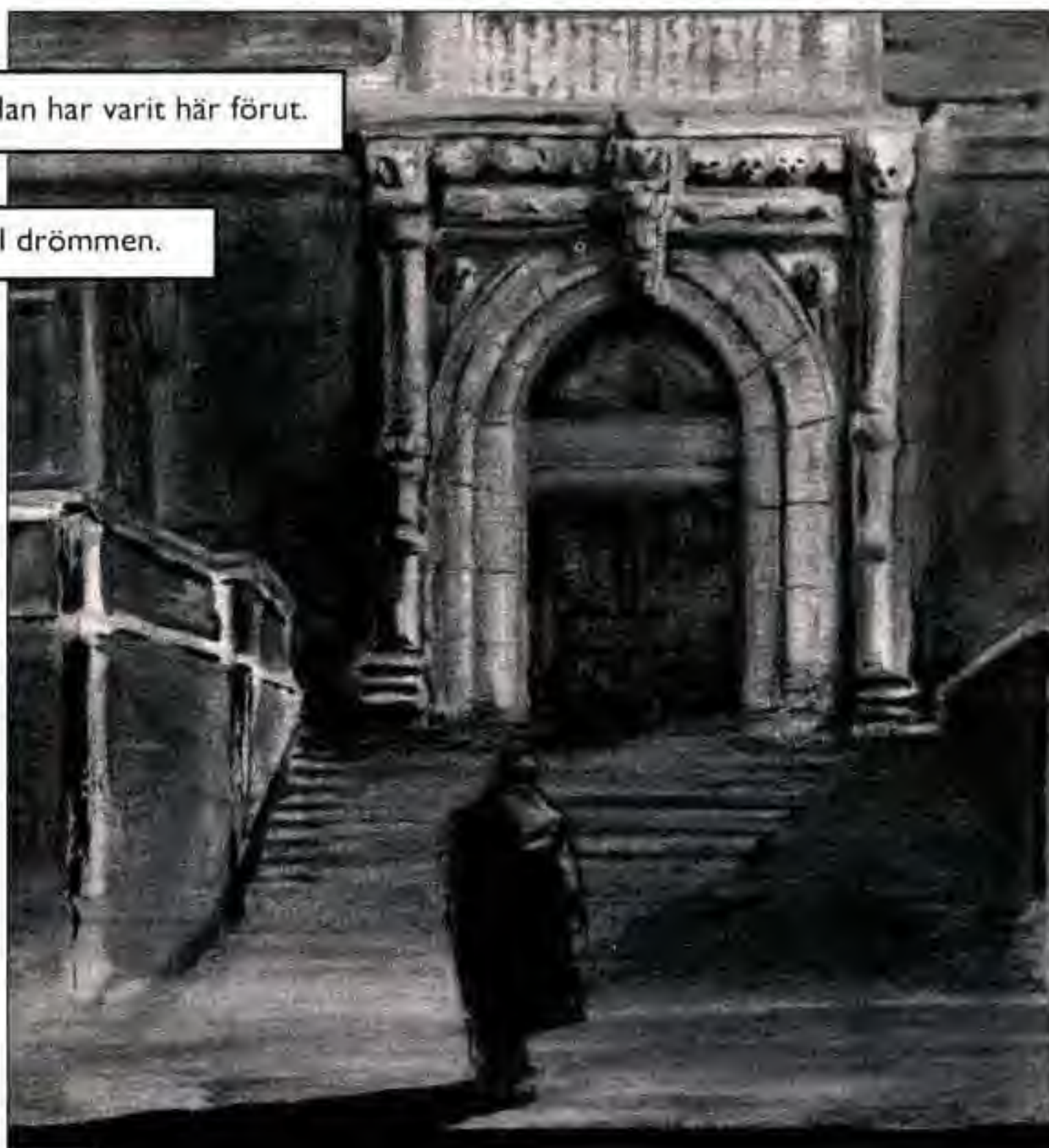
Olyckor 130

Förstörelse 136

<i>Tid och Förflyttning</i>	138
<i>Biljakt och Flygstrid</i>	140
<i>Spelledarens Roll</i>	146
<i>Äventyr</i>	150
<i>SLP och Varelser</i>	154
<i>Fångvaktarna</i>	158
<i>Metropolis</i>	170
<i>Elysium</i>	180
<i>Inferno</i>	186
<i>Limbo</i>	194
<i>Labyrinten</i>	200
<i>Bortom Döden</i>	202
<i>Bortom Tid och Rum</i>	204
<i>Bortom Vansinnet</i>	206
<i>Bortom Passionerna</i>	212
<i>De Uppvaknade</i>	214
<i>De Vandrande Makterna</i>	218
<i>Kulterna</i>	222
<i>Den Sista Cykeln</i>	228
<i>Det Sista Hoppet</i>	230
<i>Rollformulär</i>	245

Han har varit här förut.

I drömmen.



Alla dessa nätter...



...alla dessa fasor...

...och ständigt detta
mystiska namn.

CORDINGER



Han måste få visshet.



ADVOKATBYRA

Jonathan Cordinger
MEDIAKONSULT AB

DAT... E AB

Vem är denne man?



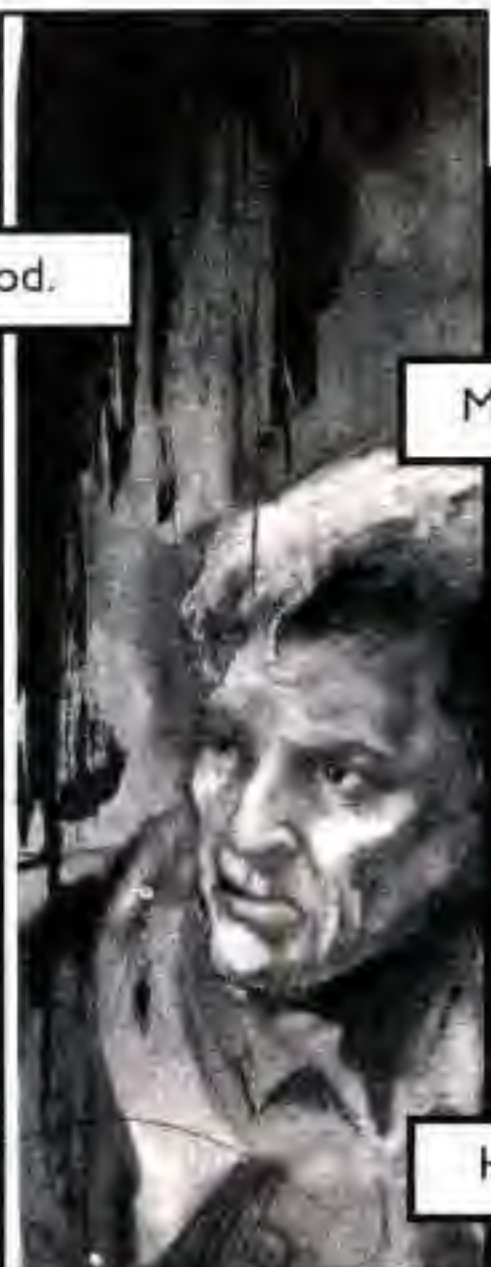
Om bara hissen inte
var så förbannat...



...långsam...



Blod.



Måste ut härifrån.



Hissen svämmar över med...



... blod!



Välkommen.

?!?



Du är väntad.

!



Dansen kan börja...



Verkligheten är en lögn. Världen vi ser omkring oss är en kuliss som döljer en större, mer skrämmande verklighet. Våra sinnen är inte skarpa nog att uppfatta den sanna världen som omger oss. Den värld som fyller mörkret när våra lampor släcks om natten.

Vårt medvetande är för bräckligt för att klara mötet med verkligheten utanför. Vi stänger våra sinnen för den nakna sanningen och ser bara det vi tror oss kunna hantera.

Allt vi omger oss med i vår egen värld är bara en reflektion av den sanna existensen. Vår värld är en liten del av en större verklighet. Den har sin roll att spela i ett komplext system av världar och dimensioner. Vår värld är en kugge i den stora Maskin som utgör vårt universum.

DEN FALSKA VÄRLDEN

OBS! Den världsbild som uppmålas i Kult är ren och skär fiktion och har inget med den riktiga verkligheten utanför spelet att göra. Hur den sanna verkligheten än är befattad lär den inte likna denna uppbyggda världsbild. De namn och begrepp som har hämtats från verkliga källor och används i spelet är inte avsedda att lända någon trovärdighet åt den fiktiva världsbilden, utan har enbart använts i syfte att bygga upp en stämning.

Våra städer är tomma bakgator i Metropolis, alla städers ursprung, som finns bortom tid och rum. Metropolis är den Enda staden, en oändlig dimension med slingrande gränder och mörka skyskrapor i sten och stål. Största delen av staden är osynlig för oss. Bara de mest harmlösa bitarna skymtar i våra egna storstäder. Våra kyrkogårdar och dödsläger är också bara fragment av en större verklighet. De är förgårdar till Inferno, dit vi i vanliga fall bara kan nå genom att vandra drömmens och dödens dunkla stigar.

Vi ser bara en bråkdel av vad som händer i den sanna världen. Detta leder till ständiga missuppfattningar om världen betydelse, om dess orsak och verkan. Vi ser en slumpartad bilolycka, när i själva verket bilföraren hetsats till döds av svarta änglar eller sökt döden på flykt undan en förbannelse. Vi ser en eldsvåda i zigenarfamiljens hus och söker en pyroman att ställa till svars, när det var vårt eget hat mot det främmande som rev sönder verklighetens slöja och släppte fram Infernos eldar.

Det är våra egna tankar och vanföreställningar som upprätthåller illusionen. När vi börjar se världen på ett annat sätt kan vi uppfatta saker vi inte kunnat se förut. Men det är få som kan hantera de hemska sanningar som då avslöjas. De flesta blir vansinniga

om de tvingas se bortom kulisserna, bortom de fasader våra väktare upprättat.

Vi vandrar ovetandes i en värld där solen har gått ned. Längs öde gator i sönderfallande städer strövar vilsna gestalter på jakt efter fasor ur sitt förflutna. Storstadens demoner har formats ur deras glömda smärta. Nu måste de söka upp och förgöra dem innan de själva går under.

Bakom skyskrapornas stålpersiennier fjättrar män i mörka kostymer sina offer vid blanka obduktionsbord. Mörka ritualer vävs av offerblod och skräck, innan sargade kroppar bärs ut i plastsäckar och försvinner för alltid.

I döda städer som bara desperationen kan finna väntar nattens barn, förvridna avbilder av sjuka tan-



kar som har tagit fysisk form. De väntar i skuggorna, giriga att hämnas på en värld som föraktar och förnekar dem.

Ur drömmen föds hungerns sjakaler på jakt efter levande kött. Klor av stål gräver sig genom verklighetens kakelväggar för att hemsöka drömmaren och släpa hans kropp genom nattliga irrgångar.

I gränslandet mot mörker och vansinne, drömmar och död, finns en verklighet sinnena inte kan uppfatta. Dröm och inbillningskraft kan forma materien. Skräcken kan förvrida kroppar och göra vansinnet fysiskt. Gränsen mellan yttre och inre är en illusion.

Kult är rollspel i 90-talets storstadsvärld, där mänsklig ondska blandas med fasor från andra sidor av verkligheten. Andra världskrigets fascism lever kvar i Europas politik och näringsliv. Människor

krossas av stadens anonymitet och förvandlas till psykotiska monster. Drifter som fortfarande fångas av gångna tiders moral växer under ytan till sjukliga perversioner och bryter fram i okontrollerat raseri när hämningarna släpper.

Men mänskligt mörker är inte allt som hotar. Den mänskliga ondskan bryter ned verklighetens ramar och släpper in varelser från andra sidan. Våra drömmar tar fysisk form och jagar oss. Varelser från det förflutna återföds i nuet för att omdirigera våra liv. Vår skräck föder monster som hotar att sluka oss. Avvikare som inte tillåts i den rena, ordnade världen tar sin tillflykt till ödestäder, förslummade fabriksområden och rivningskåkar i innerstäderna. Där förvandlas de till något som inte längre är helt mänskligt.

Människans fångenskap

Människan har inte alltid varit okunnig. Före den mänskliga historiens gryning hade vi sinnen som kunde uppfatta hela verkligheten. Vi föddes som gudar, med makt att styra materien. Vår tillvaro på Jorden och vår oförmåga att se sanningen är en fångenskap. De få som lyckas bryta igenom illusionerna och ut i den sanna världen kan fly från fängelset och återta sin gudomlighet.

Men mörkret är allestädes närvarande. Ännu i tidernas gryning fanns det de bland oss som strävade efter mer än bara existens bland likar. Det fanns de som ville stå över Skapelsen. Det fanns sådana som Demiurgen.

Det var Demiurgen som för länge sedan förblindade och fångslade oss. Han låste in oss i den verklighet som vi nu ser omkring oss. Han reste murar kring vårt paradiset och trädde in i Metropolis, för att där härska över sin skapelse. Sanningen höljde han dimmor och illusioner. Ingen kan med säkerhet säga varför. Ingen vet ens säkert vem Demiurgen var, eller är.

Enligt legenderna var han det väsen som har ska-

pat världen, eller åtminstone vår bråkdel av den. Han reste murarna och fångslade våra gudomliga krafter. Vi kanske hotade hans makt, vi kanske bröt mot något bud han instiftat för att upprätthålla världsordningen. Kanske var Demiurgen en varelse som oss och som kände sig hotad av sitt eget släkte. Han låste en förbannelse i våra kroppar, i själva våra gener. Vi vägrar se genom illusionerna och blundar för allt som inte passar våra trånga tankar. Fram till nu har vi inte kunnat bryta förbannelsen.

Med hjälp av sina tjänare, arkonter och liktorer, har Demiurgen hållit oss i okunnighet. Han har låst de dörrar vi gläntat på, han har slagit våra ledare i bojor. Med alla sina krafter har han hållit oss fångslade.

Men nu har Maskinen stannat. Demiurgen är försvunnen och illusionerna rämnar. Infernos horder vandrar i vår värld. Broder ställs mot broder i vår världs sista dagar.

Den sista cykeln har inletts.

Maskinen

Mänskligheten är fjättrad, inspärrad i ett fängelse konstruerat för att hålla oss ovetande. Likt pjäser i ett större spel styrs våra öden av en försvunnen tyrann. I vårt fängelse lever vi tillsammans med okända varelser och mörka krafter. Vi lever våra liv utan att veta vad som finns omkring oss. Vad som finns bakom illusionerna.

Hela världen, alla dimensioner vi känner till, roterar likt en ondskefull maskin kring mörkrets hjärta. Detta hjärta är Demiurgens svarta citadell. I dess väldiga salar väntar fasansfulla varelser och överjordiska artefakter på att deras härskare skall återvända.

Från citadellet strålar mörker och ljus, och väldiga

"En gång var människorna gudar. Vi såg klart och hade makt att handla. Men Demiurgen stal vår gudomlighet och låste våra sinnen.

"Du ska vara blind för sanningen och bara se det falska. Din makt är fjättrad i din tvillingssjäl som aldrig mer ska bli en del av dig", sade

Demiurgen och låste oss i verklighetens fängelse. Vi är fallna änglar, skeppsbrutna i en falsk verklighet som döljer själva vår fångenskap. Vi har i årtusenden trott oss vara dödliga och styrda av högre makter. Vi har levt korta liv och uthärdat straff i brinnande skärseldar, utan att fråga efter Sanningen."

— Theodor Mimesis: Human Gnosis



Elysium

Människan är instängd i sin egen himmel, i sitt eget paradys. Sakta har vi förvridit de himmelska fälten till brända hedar. Den lysande solen har förmörkats av tio tusen år av ondska.

Elysium är det som vi kallar vår egen värld. Här lever de flesta av de själar som fångslats av Demiurgen. Vi lever våra liv utan kunskap om vår egen gudomlighet. Vi styrs av arkonernas liktöner och dödsänglarnas nefariter. Vi vandrar sida vid sida med dårar och levande döda.

En gång var vår värld mörk och vacker. Vi vandrade bland svarta palats och över stenlagda torg. Vi kunde lämna städerna för de gröna fälten och vila i den mörka skogens grönskande lunder. Vi styrde våra egna öden. Detta var innan Demiurgen störtade oss i fördärvet. Han tog ifrån oss vår medvetenhet och tvingade oss att för evigt vandra de Elyseeiska fälten.

Vårt paradys blev vårt eget helvete.

Limbo

Mellan livet och döden, mellan Elysium och Inferno, sträcker sig Limbo. Detta är drömmarnas rike. Det är ett öde landskap som endast befolkas av sovande människor och de missfoster som skapas i våra förvridna mardrömmar.

Här jagar fallna änglar och upplysta demoner drömmarnas själar. Här bygger drömmare palats och trädgårdar i fruktlösa försök att återskapa det paradys vi en gång framtogs. I det kaos

som fyller den tomma rymden vandrar vi som barn, vilse i

stormar rasar över dess molnbedäckta torn. Alla fönster är svarta, och inget tecken på liv ges från insidan.

Runt citadellet reser sig arkonernas palats, och runt dessa breder Metropolis ut sig. Likt en cancer-svulst växer den svarta staden och sväljer mer och mer av de andra dimensionerna. Höga byggnader, ekande hallar och tomma gator är hem för otaliga varelser som skapats av Demiurgen eller dennes tjänare. Alla är de underkastade citadellets skugga, och alla söker de på sitt eget sätt svaret på Demiurgens försvinnande.

I Metropolis finns också rester av andra världar, skapade av andra krafter. I dessa skuggvärldar vandrar glömda gudar och varelser från våra egna legender. De lever i de mörkaste gränderna, de smutsigaste byggnaderna och de ödelagda industrihallarna.

Fängelserna

Från Metropolis kan man genom mystiska portaler stiga in i mänsklighetens fängelser. Det är där som vi hålls fångna, i alla våra medvetna tillstånd. I livet, i drömmen och i döden. Eken av gamla legender namnger dem som Elysium, Limbo och Inferno.

I dessa tre fängelser hålls vi fångna, fjättrade till marken av vår egen rädsla för det okända. Vi är fång-

ade av vår egen oro, vår fruktan för en helig rättvisa, skräcken för att våra egna mörka handlingar skall hinna ifatt oss.

I dessa celler härskar Demiurgens betrodda tjänare. De styr våra liv, våra mardrömmar och våra skär-seldar. De piskar fram sina mörka legioner och anfaller ständigt vår själsfrid. De är våra fångvaktare.

Labyrinten

Under våra fötter, i den mörka underjorden, sträcker sig den mörka labyrinten. Vindlande gångar och mörka rör bildar komplexa mönster som väver samman Maskinen. Labyrinten omsluter hela vår existens.

Var labyrinten slutar vet ingen. Det finns legender som säger att det vid slutet finns en port som leder till alla dimensioners slut. Dessa legender hävdar även att Demiurgen skall ha lämnat Maskinen genom labyrinten och nu skulle befinna sig i Intet.

Labyrinten öppnar sig mot alla delar av Maskinen. Från den kan man nå Elysium, Limbo eller Inferno. Om man tar sig djupare ner kan man nå Metropolis och arkonernas palats. De som besitter kunskap och makt kan även nå de blinda portarna som vaktar Demiurgens citadell.

Sönderfallet

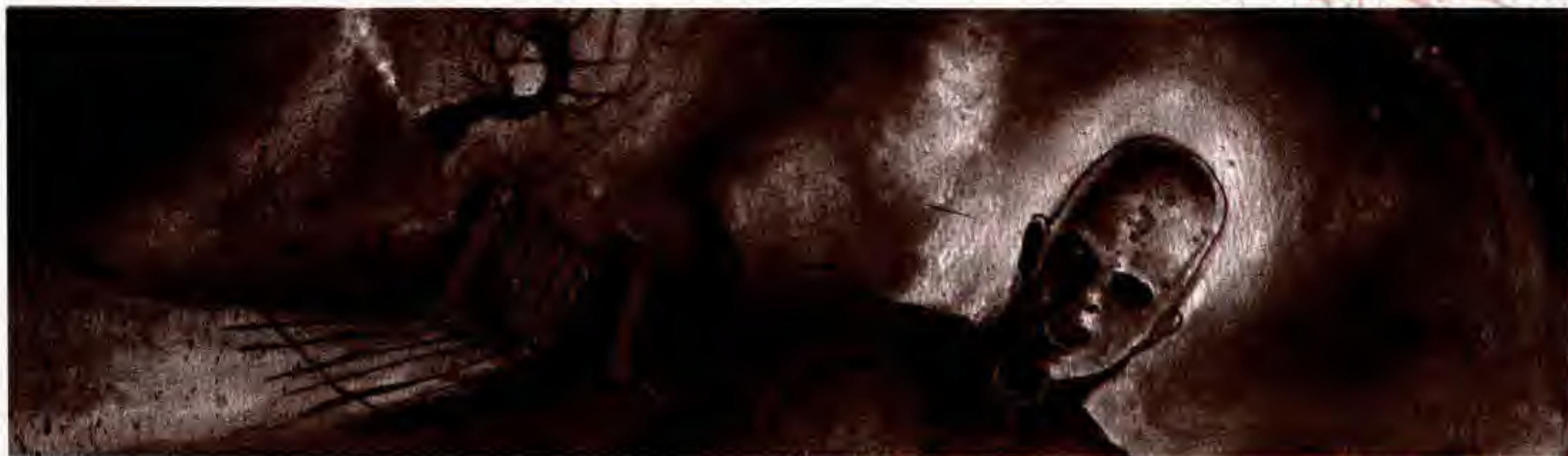


Demiurgen tappade kontrollen över vårt fängelse i slutet av 1500-talet. Hans noga konstruerade trossystem och de myter som höll oss fångslade började ifrå-

gasättas. Den etablerade ordningen råkade i onåd och auktoriteter överallt i världen ifrågasattes. Under det följande århundradet föll vår omsorgsfullt uppbyggda världsbild samman. De sanningar som väglett mänskligheten i årtusenden förföll och människan tappade tron på sin existens. De skapelseberättelser som Demiurgen och hans arkonter hade lurat i oss förkastades. I ett sista desperat försök att hålla människorna okunniga förde arkonerna fram Darwins utvecklingslära och andra vetenskapliga teorier som förklarade världen. Detta skulle ge människan ett födelse-datum och en förankring så att hon inte forskade närmare i sitt förflutna.

Men det hjälpte inte. I början av 1900-talet var sammanbrottet ett faktum. Demiurgen var försvunnen, död eller i landsflykt. Ingen kunde minnas när, eller hur, han försvunnit.

I växande storstäder skymtade allt större delar av Metropolis. I slumområden och svällande industriområden återskapades Demiurgens svarta urhem.



den sjudande mörka staden. På allt fler platser kunde vi se genom illusionerna och vandra in i Metropolis. Vi återfick en del av vår förmåga att se bortom illusionerna, men den sanning vi såg var osäker och skrämmande. De flesta föredrog den trygga lögnen och förnekade Metropolis existens.

Demiurgen lämnade efter sig ett system som hotas av kollaps. Hans mörka citadell står tomt och de järnportar som vaktar hans hemligheter blickar med döda ögon ut över Metropolis.

I hans ställe har de krafter som förut tjänade honom vaknat. De söker efter Demiurgen och den mening han gav deras existens. De söker efter kunskap, de söker efter makt.

Det finns de som lyder Demiurgens sista order och försöker upprätthålla "status quo." Det finns de som öppet gör uppror mot de lagar och regler som styrt dem i evinnerliga tider.

Det finns de som söker ta Demiurgens plats.

I Inferno vaknade Astaroth. Demiurgens mörka tvilling. Han reste sig ur mörkret för att söka sin bror, men fann bara tomma palats där vilsna serafim irrade planlöst. Han genomsökte helvete efter helvete men där fanns bara damm och sysslolösa nefariter. Tron på Astaroths helvete var död. Människorna skapade sina egna purgatorium. Förvirrad av det han fann samlade Astaroth sina fördömda legioner. Han tog form och steg in i vår värld för att söka rätt på Demiurgen.

Astaroth ser sin egen makt hotad av människornas plötsliga uppvaknande. Han söker genom livets, dödens och drömmens världar efter kunskap om var hans bror kan finnas, eller hur han kan ta dennes plats som mänsklighetens fångvaktare.

Människans upplysthet är det största hotet mot Astaroths planer. En medveten mänsklighet skulle betyda slutet på hans era. Självt fortsätter han allt

mer desperat sitt sökande efter Demiurgen.

Han är inte ensam om att intressera sig för de uppvaknande människorna. Demiurgens arkonter har under årtusenden vakat över mänsklighetens fångenskap. De har varit Demiurgens tjänare, men nu är deras herre borta. När Demiurgen försvann utbröt ett förödande krig i Metropolis. Ett krig som hade återverkningar i vår egen värld. I de kaotiska maktstriderna gick fyra arkonter under, dog eller försvann i intet. I de svarta palatsen i Metropolis finns nu sex arkonter kvar. Sex mäktiga varelser som intrigerar med och mot varandra. Alla har de olika mål.

Dödsänglarna som lydde under Astaroth har även de brutit med sin forna härskare. De lämnar sina tomma salar och söker sig in i vår verklighet. Här återskapar de den eviga pina vi förut sökte i Infernos evigt flammande eldar.

Arkonter och dödsänglar känner vi till genom att deras historia är knuten till vår. De har levt nära vår värld, precis bortom vad som är synligt för oss. De fyller vår historieskrivning, och styr vår verklighetsuppfattning.

Mot dessa varelser står en okunnig och skräckslagen mänsklighet, med stöd endast från ett fåtal uppvaknade människor. Dessa vandrar i utkanten av Maskinen, i hopp om att kunna frigöra mänskligheten från dess fångenskap.

Där börjar spelet. Människorna har återfått förmågan att se sanningen. Men få utnyttjar den. Årtusenden av trygg fångenskap har invaggat oss i en övilja att se klart. De flesta väljer att blunda. Några ser, men förlorar förståndet. Några få uppfattar sanningen och försöker återta sin förlorade gudomlighet. Men det är en lång väg dit och gudomligheten är inte alltid vad vi förväntar oss.

landskap vi inte kan förstå.

Inferno

Efter döden fortsätter vår fångenskap. I flammande hallar vandrar pinoandar och demoner, satta att plåga oss och uppfylla våra egna krav på evig fördömdelse. I enorma palats vilar dödsänglarna, under den slocknade solen.

Inferno är helvetet. Hit förs alla syndare och alla som anser sig förtjäna evigt straff. Nefariter och desperiter släpar de fördömda till deras kammare och plågar dem tills minnena av deras liv utplånats. Svarta skuggor leker på väggarna och flammande eldar lyser upp de blodtäckta hallarna.

En gång var Inferno fyllt av syndare. Dess roll som det största av alla fångelser var odiskutabel. Men så ändrade människan sin livsfilosofi. Man fruktade inte längre helvetet som man en gång gjort. Allt färre syndare vandrade genom klagans portar, och Infernos furste förlorade sin makt. För att åter igen fylla sina salar steg då mörkrets furste in i Elysium, för att där hämta nya syndare till sina inferniska tortyrmaskiner.



EN VÄRLD I MÖRKER

Varje människa har sina egna demoner, sin egen skärseld. I spelet tvingas hjältarna vandra in i mörkret, över dödens trösklar. Bara för att upptäcka att där inte finns ett slut, att döden bara är början.

Spelets mekanismer

Under spelets gång kommer du regelbundet att behöva kontrollera om rollpersonen lyckas med något, och hur bra han lyckas. Vare sig han använder en färdighet, som Smyga, eller en egenskap som Styrka, används samma metod för att se hur försöket lyckas.

Regelsystemet bygger på ett slag med en tjugosidig tärning. Resultatet visar om rollpersonen lyckas. Mellanskillnaden mellan resultatet och det färdighetsvärde eller egenskapsvärde som slaget gällde avgör hur bra rollpersonen lyckades. Den metoden att avgöra något används i nästan alla situationer så vi

Kults hjältar vandrar på fångenskapens mörka stigar. Ödesbundna aktörer i myter de själva aldrig hört berättas. Myter människorna har glömt, men som återuppväckts i storstädernas myller där lögnen bryts ned och sanningen bryter fram.

Hjältarna är sökare, drivna av viljan att minnas ett glömt förflutet, av hämndlystnad, eller bara av nyfikenhet. De är fördömda själar som måste dräpa sina egna demoner och sona sina brott för att få frid. För att slutligen få frihet.

De vävs in i berättelser knutna till deras eget förflutna. Gamla brott hinner upp dem och kräver att sonas. Fasor från barndomen kommer upp till ytan och tar fysisk form. Skräcken formas av vårt inre. Vad som än finns där ute kan vi inte se det utan att själva speglas i det.

beskriver den redan här, före resten av reglerna.

Färdighetsslaget

Färdigheter och egenskaper har i vanliga fall ett värde mellan 1 och 20, även om de ibland kan vara högre. Slår du under eller lika med rollpersonens värde har han lyckats utföra det han försökte göra. En rollperson med värde på 20 eller högre misslyckas bara på 20, eller om situationen gör att chansen att lyckas har sänkts.



Effekten

Sedan behöver du veta hur bra det gick. Det avgörs av effekten, mellanskillnaden mellan resultatet av färdighetsslaget och färdighets- eller egenskapsvärdet. Ta färdighetsvärdet minus resultatet från färdighetsslaget så har du effekten. Ju högre effekt, desto bättre går det. Slår du exakt på värdet blir effekten noll. Det är så nära ett misslyckande man kan komma och ändå lyckas. Om rollpersonen misslyckas med att använda färdigheten blir det ingen effekt.

För vapenfärdigheter fungerar det annorlunda. Då används istället en extra tärning för att beräkna effekten. En effekt mellan 1 och 20 slås fram på 1T20. Den avgör hur stor skada vapnet gör.

Färdigheter och effekt förklaras närmare i kapitlet Färdigheter, men nedan återfinns en liten lathund till principerna vad gäller effekt:

Dessutom kan det hända att rollpersonen gör något som någon annan vill förhindra. Han kan försöka smyga sig förbi en vaken och aktivt lyssnande vakt. I det läget är det av betydelse både hur bra rollpersonen smyger och hur bra vakten lyssnar.

Effekten används för att se hur bra rollpersonen smyger. Spelledaren slår ett slag för att se om vakten lyckas med färdigheten Lyssna och beräknar effekten.

Spelledaren drar rollpersonens effekt för Smyga från vaktens effekt för Lyssna. Resultatet visar hur mycket vakten hör. Blir det negativt hör han inget alls. Blir det dåligt hör han något ljud han inte kan placera. Vid ett bra resultat kan han direkt peka ut rollpersonen.

Effekten används för alla färdigheter för att avgöra hur bra rollpersonen lyckas. Det finns också lägen då spelledaren kräver en viss effekt för att rollpersonen överhuvudtaget ska lyckas. Han kan kräva effekt på lägst 15 för att rollpersonen ska lyckas klättra uppför en särskilt hög och slät fasad. Får du lägre effekt, men ändå lyckats med färdighetsslaget, har rollpersonen fastnat på vägen och måste söka sig en ny väg upp. Du får försöka igen med färdighetsslag och effekt.

EFFEKT	RESULTAT
0	DÅLIGT
1-5	GODTAGBART
6-15	NORMALT
16-20	BRA
21-25	MYCKET BRA
26-29	FANTASTISKT
30+	ENASTÅENDE!

Avrundning

Om inget annat anges används vanliga avrundningsregler. 1-4 avrundas nedåt. 6-9 avrundas uppåt. 5 avrundas till närmaste jämna tal.

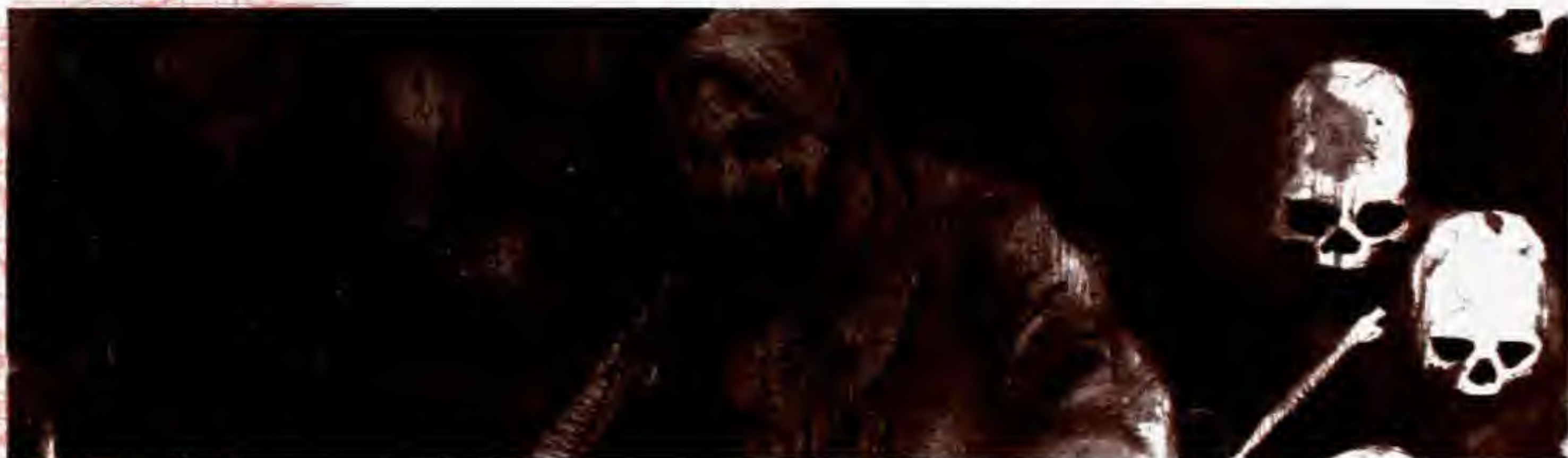


Vad är ett rollspel?

Rollspel är som namnet antyder ett spel där deltagarna har olika roller. I Kult är aktörerna vinddrivna existenser som jagar hemligheter bland kulter och vetvillingar, kämpar mot krafter från andra sidan döden eller mot sina egna demoner. Spelarna agerar som

skådespelare på teatern, eller som i en radioteater.

Men rollspelet är ingen teater. Deltagarna spelar bara för nöjes skull. De berättar en historia tillsammans och spelar var sin roll i dramat. Somliga spelar knappast sina roller, utan säger bara vad roll-



I dödens hand

Det är inte helt självklart hur rollspelet ska gå till om man aldrig själv har varit med. Det här lilla utdraget ur ett längre äventyr kan visa hur det fungerar. Det är ett avsnitt där spelledaren säger ovanligt mycket. I mer dramatiska scener är det ofta så, för att få fram en bra skräckstämning. När rollpersonerna pratar med folk och umgås säger spelledaren mindre. Alla repliker som sägs av Andrews, Rebecca eller Harry sägs av spelarna, som spelar en roll var. De berättar också vad deras rollpersoner gör, som att de stannar bilen på vändplanen och går ut, går fram mot lagret där de ser ljus sippra ut. Spelledaren berättar vad som händer, hur det ser ut runt dem och vad Harry säger när han har blivit besatt. Vi har skrivit ut en del gester och miner som spelarna gör, för att visa hur man med små medel kan göra spelet mer levande. Tänk er hur spelarna sitter i halvmörker

runt ett bord med tända ljus och stämningsfylld musik lågt i bak-

personen gör i olika situationer. Andra lever sig in i rollen och försöker göra en så bra tolkning som möjligt. Valet är fritt. Alla spelar på sitt vis och inget är bättre än något annat. Äventyren i Kult är sådana att spelarna bör leva sig in i rollpersonen så mycket som möjligt för att det ska bli spännande, men känner spelarna press på sig att vara duktiga blir det bara plågsamt. Det är meningen att det ska vara roligt och spännande.

Rollpersonerna finns beskrivna på ett papper som spelaren har framför sig. Om spelaren undrar något, till exempel om rollpersonen kan dansa, tittar han eller hon efter på papperet. Alla spelare sitter runt ett bord under spelets gång. Största delen av spelet består av prat och tärningskast, även om en del gestikulerande kan uppstå. Om möjligheten finns kan man resa sig och gå runt medan man spelar. Det kan förstärka illusionen och göra det lättare att leva sig in i rollerna.

Innan spelet börjar skapar alla sina rollpersoner. Det gör de med hjälp av reglerna i spelet. De antecknar alla fakta om rollen på rollformuläret, det förtryckta papperet de har framför sig.

Den viktigaste deltagaren är spelledaren. Det är hon eller han som berättar historien, för handlingen framåt, fogar in rollerna i berättelsen och sköter reglerna. Reglerna styr vad en rollperson kan göra i olika situationer. De avgör till exempel om en rollperson träffar när han försöker skjuta med en pistol. De mest komplicerade reglerna styr strid och skador. I strid är det viktigt att få ett exakt resultat, annars kan rollpersonerna lätt dö av en slump (även om åsikterna går vitt isär om vad som är en realistisk strid).

Spelledaren sköter i allmänhet alla regler, även om spelarna kan slå en del tärningsslag. Det är en

smaksak hur mycket som ska göras av spelledaren och vad spelarna ska göra. Somliga menar att rollspelet blir bättre om spelledaren sköter allt regelarbete. Det stämmer om spelledaren behärskar reglerna och kan improvisera. En ovan spelledare kan behöva hjälp av spelarna.

Spelledaren har ingen egen rollperson, utan spelar alla som rollpersonerna möter under äventyret. Spelledarens roller kallas spelledarpersoner. De är sällan lika noggrant beskrivna som rollpersonerna. Spelledaren improviserar fram dem under spelets gång, eller har dem översiktligt nedskrivna på ett papper.

Spelledaren hittar också på den handling som rollpersonerna tar sig igenom. Innan spelet börjar måste hon eller han åtminstone ha någon uppfattning om vad det hela går ut på. Äventyrets handling är inte helt bestämd från början, rollpersonerna kan alltid påverka vad som händer runt dem.

Spelledaren beskriver vad som händer och spelar spelledarpersonerna. Sedan improviserar spelarna hela tiden när de gestaltar sina roller. De finns inga färdiga repliker eller manus. Handlingen utvecklas i samspel mellan spelare och spelledare.

I regelboken finns förslag till hur spelledaren kan lägga upp äventyret. Det finns också färdiga äventyr att köpa. De kan användas som de är skrivna eller enbart tjäna som inspiration.

Rollspelet har varken vinnare eller förlorare. Spelarna blir för det mesta glada om deras rollpersoner uppnår vad de föresatt sig, men även om de misslyckas förlorar de egentligen aldrig. De har ju alltid gått igenom äventyret och upplevt en massa. Det är meningen att rollpersonerna ska förändras, kanske förvridas och bli vansinniga, när de konfronteras med makterna i Kult.



Förkortningar och begrepp

En del begrepp är helt främmande för ovana rollspelare och kan behöva förklaringar. De förklaras kort nedan och på respektive plats i spelet. Vanliga förkortningar står inom parentes.

AKADEMISK FÄRDIGHET — Färdighet som kräver ett utbildningsvärde på tretton eller högre.

ALLMÄN FÄRDIGHET — Färdighet som man inte har något FV i från början. Ingen särskild Utb krävs emellertid. Hit hör majoriteten av alla färdigheter.

EFFEKT — Avgör hur bra rollpersonen lyckas med något. Effekten är mellanskillnaden mellan färdighetsvärdet och resultatet för färdighetsslaget. För vapenfärdigheter är effekten alltid ett tal mellan 1 och 20 som slås fram på 1T20.

EGENSKAP — Rollpersonen har åtta egenskaper som bestämmer hans begåvning inom olika områden. De är Styrka, Uthållighet, Rörlighet, Utseende, Ego, Uppmärksamhet, Karisma och Utbildning.

EGENSKAPSPÖÄNG — Spelaren har hundra poäng att fördela på de åtta egenskaperna. Varje poäng höjer egenskapsvärdet ett steg upp till 18. Därutöver kostar varje steg 3 poäng.

EGENSKAPSSLAG — Egenskapsslaget används när rollpersonen utför något som helt beror på en egenskap för att lyckas eller misslyckas. Spelaren ska slå under rollpersonens egenskapsvärde med en tjugosidig tärning. 20 är alltid en miss, också för den som har över 20 i en egenskap.

EGENSKAPSVÄRDE — Ett tal mellan ett och tjugosom visar hur välutvecklad en egenskap är. Ju högre dess bättre.

ERFARENHETSPÖÄNG — Rollpersonen får en erfarenhetspoäng efter varje lyckat äventyr. Poängen kan sedan användas för att höja egenskapsvärden, eller chansen att lyckas med färdigheter.

FEMSIDIG TÄRNING (T5) — Resultatet från en tiosidig tärning delas med två och avrundas uppåt.
Fordonsmanöver — Manöver med fordon som kräver att rollpersonen slår en viss effekt.

FÄRDIGHET — Ett område som rollpersonen behärskar. Ett värde mellan 1 och 20 styr hur bra rollpersonen behärskar en färdighet. Ju högre desto bättre.



FÄRDIGHETSPÖÄNG — Spelaren får 150 poäng att fördela på rollpersonens färdigheter.

FÄRDIGHETSVÄRDE — Ett värde, vanligen mellan 1 och 20, som avgör hur skicklig rollpersonen är på en färdighet. Han ska slå lika med eller under färdighetsvärdet med 1T20 för att lyckas med färdigheten.

FÖRDEL — Något som gör livet lättare för rollpersonen. Fördelar köps för färdighetspoäng eller poäng från nackdelar. De höjer den mentala balansen.

FÖRFLYTTNING — Den sträcka rollpersonen kan röra sig under en stridsrunda (5 sekunder).

FÖRENKLAD ROLLPERSON — Ett enklare sätt att skapa en rollperson, delvis med hjälp av slumpen. Det kan användas för att skapa spelardarpersoner och av dem som vill ha ett slumpmoment i rollpersonsskapandet eller vill få sina rollpersoner färdiga snabbt.

GRUNDFÄRDIGHET — Färdighet som alla rollpersoner behärskar till färdighetsvärde 3 utan att lägga några färdighetspoäng.

HANDLING — Beroende på hur hög rörlighet rollpersonen har, kan han utföra ett visst antal handlingar under en stridsrunda. Ju fler handlingar han har, desto mer hinner han göra.

grunden.

Andrews: "Jag stannar bilen på vändplanen. Vi kliver ut.

SL: "Hamnen ligger öde. Ljuset från motorleden på bron speglas i vattnet. Det är natt. Ett rytmiskt dunkande ljud kommer från ett av magasinerna. Ett fladdrande sken sipprar ut genom de halvöppna portarna. Sedan hör ni skriket, isande smärta och ångest som ekade ut över hamnen."

Rebecca flämtar till: "Det är Harry. De mördar honom!"

(till SL) "Jag drar pistolen ur fickan. Vi springer fram till magasinets portar."

SL: "Ni ser in i en dunkel lagerlokal. Stinkande oljeeldar lyser upp fläckiga stålväggar. Tunga kedjor hänger från kranarna i taket och vajar fram och tillbaka. Ett skiftande nätverk av skuggor från bjälkar och kedjor täcker väggarna. Ni får känslan av ett tecken, ett språk ni inte kan tyda.

Upplyst av eldarna mitt i den öde lokalen hänger Harry med armarna vridna bakåt över en stålbalk. Grova kedjor håller honom fast vid en av balkarna som stöttar taket. Han är naken, täckt av blod och svarta oljefläckar. Ett rutnät av tunna skärsår täcker kroppen. Blodet droppar ned på stålgolvet, som tycks absorbera varje droppe. Ett dovt rött sken kommer från stålet runt hans bara fötter.

Runt honom står männen från klubben, i åtsittande svart läder och bara överkroppar. Långa, smala knivblad glänser i deras händer. De har inte upptäckt er, utan fort-



sätter att långsamt och meto-
diskt rista långa skårar i

Harrys skälvande kropp."

Andrews: "Lever han?"

SL: "Han lever fortfarande.
Harry, du känner en när-
varo, det är Rebecca, och du
ser två skuggor långt borta i
mörkret."

Harry: (spelaren halvliggar
över bordet med halvslutna
ögon. Nu lyfter han långsamt
upp huvudet och överkrop-
pen, öppnar ögonen och tit-
tar desperat på de andra spe-
larna.)

"Döda mig. Döda mig nu,
innan Han kommer och häm-
tar mig."

(säger han med gäll, des-
perat röst.)

(Rebeccas spelare låtsas
krama om en pistol i handen.)

SL: "Två av männen vän-
der sig om och får syn på er.
De drar sina grova revolverar
ur byxlinningen."

Rebecca: "Jag skjuter ett
skott mot en av dem."

(SL slår några tärningar.)

SL: "En av dem rycker till
med ett sår i skuldran, men
faller inte, utan höjer sitt
vapen." (SL låtsas höja ett
vapen mot Rebeccas spelare.)

Harry: "Nej! Döda mig.
Det är för sent..."

(Hans röst skär sig och
ebbar ut i ett gurglande.)

SL: "Akta. En av männen
ropar och backar undan.
Revolverna sänks och alla
vänder sig mot Harry, som
stirrar ned mot det rödskim-
rande stålgolvet."

(Harrys spelare stirrar
ned i golvet med uppspärade
ögon.)

SL: "Det tycks
koka, sjuda och
pulsera under

HJÄLTEPOÄNG — Används för att modifiera ett
effektslag till rollpersonens fördel eller motstän-
darens nackdel. Alla har 10 hjältepoäng när spelet
börjar och får nya när de gör något hjältemodigt.

INITIATIV — Ett slag på 1T10 avgör vem som hand-
lar först i en strid. En rörlighet över 12 ger plus till
initiativslaget.

KAMPSPORT — Särskild stridsfärdighet som kostar
en klumpsumma och ger flera färdigheter.

KAMPSPORTSMANÖVER — specialiserad färdighet
inom kampsport. Köps som en vanlig färdighet men
kan bara läras in av den som behärskar en kamp-
sport.

MENTAL BALANS — Rollpersonens fördelar
minus nackdelarna. Mental balans är ett mått på mör-
ker och ljus, ont och gott, i rollpersonen.

Mörk hemlighet — En händelse i rollpersonens för-
flutna som har gett upphov till många av hans eller
hennes nackdelar.

NACKDEL — Något som gör livet svårt för rollperso-
nen. Nackdelar ger färdighetspoäng och sänker den
mentala balansen.

PARERA — Blockera ett anfall med vapen, sköld,
kroppsdela eller annat.

PERFEKT SLAG — Slår spelaren under 1/10 av roll-
personens chans att lyckas med en färdighet, lyckas
han väldigt bra. Då får han lägga +10 till effektslaget.

ROLLFORMULÄR — Förtryckt formulär där roll-
personen beskrivs i speltermerna.

ROLLPERSON (RP) — Den person som spelaren
gestaltar.

SEKUNDÄRA EGENSKAPER — Beräknas utifrån
de fysiska egenskaperna.

SKADEBONUS (SB) — En bonus till effekten som
starka rollpersoner får i strid. De gör mer skada än
normalt.

SKADEKAPACITET (SK) — Skadekapaciteten
visar hur många sår av en viss typ rollpersonen kan få
utan att bli medvetslös eller dö.

SKRÄCKSLAG — Egoslag som avgör om rollperso-
nen chockas och råkar ur balans i en skräcksituation.

SPELARE — Deltagare som spelar en rollperson.

SPELLEDARE (SL) — Den som leder spelet, känner
till intrigen och spelar spelledarpersonerna.

SPELLEDARPERSON (SLP) — Person som spelle-
daren gestaltar.

STRIDSRUNDA (SR) — En stridsrunda är 5 sekun-
der. Rollpersonen kan utföra ett visst antal handling-
ar under en stridsrunda. Varje stridsrunda delas in i
tre handlingstillfällen.

TIOSIDIG TÄRNING (T10) —

Slå en tjugosidig tärning och räkna inte tiotalen om
resultatet blir 11 eller högre. Vissa tärningar är redan
numrerade 0-9 två gånger.

TJUGOSIDIG TÄRNING (T20) — Tärning med
tjugo facetter, numrerade mellan ett och tjugo. Kan
också avläsas som tiosidig eller femsidig.

TOTALT MISSLYCKANDE — Om spelaren slår
20 på ett färdighetsslag händer normalt sett något
obehagligt. Har han 4 eller mindre i färdighetsvärde
misslyckas han totalt även på 19.

UTHÄLLIGHET — Rollpersonens förmåga att
uthärda smärta och ansträngningar. Sjunger om roll-
personen anstränger sig hårt.

VAPENFÄRDIGHET — Konsten att handskas med
en specifik vapengrupp. Varje typ, eller grupp av
vapen kräver en egen färdighet.

VAPENMANÖVER — Särskild manöver som
används i strid.

ÄVENTYR — En handling som spelledaren har
tänkt ut, och som rollpersonerna tar sig igenom och
påverkar.



Tillbehör till Spelet

FÄRDIGA ÄVENTYR Det finns färdiga äventyr att köpa till spelet. Där beskrivs grundhandlingen och de människor som rollpersonerna möter. Platser de besöker och bakgrunden till handlingen beskrivs också.

Det är bara spelledaren som läser äventyret innan spelet börjar. Händelserna ska vara en överraskning för spelarna.

MINIRÄKNARE Det är inte nödvändigt, men miniräknaren kan bespara spelarna en del huvudräkning.

PAPPER OCH PENNA Papper och penna är nödvändiga tillbehör. Spelaren gör anteckningar på rollformulären, t.ex. när rollpersonen blir skadad. Särskilt i komplicerade detektivhistorier kan det dessutom vara bra att hålla ordning på ledtrådar, personer rollpersonerna har mött och vad de vet. Ibland är det på sin plats att rita en karta. Då underlättar det att ha rutat papper till hands.

STÄMNINGSSKAPANDE REKVISITA Tända stearinljus och suggestiv musik ger en bra skräckstämning. Filmmusik från skräckfilmer skapar effektivt en kuslig stämning. Ambitiösa spelledare kan också göra rekvisita som hör till spelet. Om rollpersonerna hittar ett blodstänkt brev från en vän som försvunnit, kan spelledaren skriva brevet med darrande handstil och sedan stänka lite rött bläck över det. Det är betydligt effektivare än att säga "ni hittar ett brev" och sedan läsa upp texten i brevet. Det är bara spelle-

darens fantasi som sätter gränsen för det möjliga.

TENNFIGURER Ibland är det viktigt att veta var rollpersonerna befinner sig i förhållande till varandra. Det gäller särskilt när de slåss. Då kan situationen åskådliggöras med hjälp av tennfigurer. Tärningar, suddgummin och kakförpackningar kan tjänstgöra som hus, dörrar och möbler. Tennfigurer finns att köpa i hobby- och leksaksaffärer.

TÄRNINGAR I Kult används bara tjugosidiga tärningar. De kan användas både som femsidiga, tiosidiga och tjugosidiga, beroende på hur man avläser dem. Tärningar finns att köpa i hobby- och leksaksaffärer.

Är tärningen numrerad mellan noll och nio två gånger måste de två sifferserierna målas i olika färger. Den ena färgen visar då tal mellan ett och tio och den andra mellan elva och tjugo.

För att få ett tal mellan ett och tio avläser man bara entalet på tärningen, även om den är numrerad från ett till tjugo. Elva blir alltså ett, tolv blir två, osv.

För att få ett tal mellan ett och fem slår man fram ett tal mellan ett och tio, och delar det med två. Avrunda uppåt. Man kan också slå en tiosidig tärning och räkna ett och två som ett, tre och fyra som två, osv.

I tabeller förkortas de olika tärningarna. Tjugosidig tärning heter T20, tiosidig T10 och femsidig T5. Ett tal före T anger hur många tärningar som ska slås. 3T5 betyder tre femsidiga tärningar.

honom. Plötsligt skjuter någonting upp, en varelse av stål och blod reser sig ur golvet. En senig, drypande hand skjuter ut och griper tag i de kedjor som håller honom uppe. Varelsen sliter ner de tunga järnkedjorna och lyfter den hjälplösa Harry högt upp i luften. Ett sataniskt skratt ekar genom byggnaden.

Så vänder sig monstret om. En senig lem skjuter ut mot en av männen. Han står helt stilla med blicken låst vid varelsen och Harrys kropp. Långa, starka fingrar spärras ut och sluter sig om mannens ansikte. Han rör sig inte, gurglar bara lågt när handen krossar hans huvud som ett äggskal och låter vitgrå hjärnsubstans rinna ut mellan fingrarna." (SL knyter näven som om hon kramade något.) "Mannens kropp glider ned på golvet. Blodet suggs upp av det matta stålet.

Varelsen står stilla en kort stund, som om den tvekade. Så vänder den sig om mot er och ler hänfullt."





Andrews var en osannolik figur bredvid den högreste Shephard. Hans bestämda ansiktsdrag och den brinnande iver i hans ögon kastade en mörk skugga över Shephards uppgivna, hopsjunkna grimas. Båda männen var kraftigt byggda, men trots sin ålder var Andrews den av dem som var mest vältränad. Hans arméjacka hängde obekvämt på hans breda axlar, och tyget var sträckt till bristningsgränsen. Vid minsta våldsamma rörelse skulle det slitna plagget slitas i bitar. Harry hade också en gång varit vältränad, men nu hängde han med huvudet och den långa rocken fladdrade kring hans kropp likt en sargad fana i vinden. Hans steg var släpande och hans rygg böjd.

Dessa två vandrade staden gator, sökandes efter sin egen sanning och upprättelse i en galen värld.

SPELETS HJÄLTAR

Exempel:

Du vill spela en handlingskraftig, världsvan man som kan slåss och klara sig genom svåra situationer. Han skall också ha en komplex personlighet och en tragisk bakgrund. Arketypen Desillusionerad detektiv passar dina krav. Du döper din detektiv till Harry Shephard, för detta narkotikaspanare i New York. Sedan antecknar du dina personuppgifter på rollformuläret:

Namn: Harry Shephard

Spelare: Thomas

Födelseort:

Pleasant Grove, Utah

Hemort: New

York, NY

Rollpersonerna är spelets hjältar. Deras öden och äventyr är spelets handling. Du skapar en rollperson som kämpar sig igenom äventyren tillsammans med de andra spelarnas rollpersoner. Din roll ska passa in i äventyret och i världen där det utspelar sig. I Kult skapas rollpersonerna till en mörk värld av skräck och våld. De lever i spänningen mellan mörker och ljus. Mörkret lockar fram djuret inom dem och drar in dem i våldsamma händelser. Ljuset skyddar dem från att helt slukas av ondskan. De kan vara mörkrets tjänare fyllda av smärta och skräck, eller änglar som inga onda makter kan röra.

Förmodligen hamnar de någonstans däremellan: en storstadens hjälte på mörka gator, en desillusionerad knarkspanare, en desperat anarkist eller sentimental desperado.

Reglerna hjälper dig att skapa och beskriva den du vill spela. Det är inte slumpen som avgör hur rollpersonen ser ut. Det gör du själv. Reglerna är bara till för att hjälpa dig beskriva rollen. Om de hindrar mer än hjälper kan du ändra dem. Det avgör spelledaren. Huvudsaken är att du kan spela rollen.

Det finns två sätt att skapa en rollperson. Dels den

vanliga som innebär att du får bestämma alla egenskaper och förmågor själv, dels en förenklad metod där egenskaperna slås fram med tärningar. Den förenklade metoden kan användas om ni föredrar slumpmässigt framslagna rollpersoner, har ont om tid eller om spelledaren vill göra spelledarpersoner. Anteckna alla fakta om rollpersonen på rollformuläret, det förtryckta papper som följer med spelet. Där finns plats för utseende, egenskaper, personlighet, livshistoria, färdigheter och annat som hjälper till att forma rollen. Beskrivningen har du framför dig när du spelar. Den hjälper dig att komma ihåg vem du spelar mellan olika speltillfällen och gör det möjligt att beskriva hur du utvecklas och förändras.

Börja med att tänka ut vem du vill spela. Det är lättare att använda reglerna om du har en idé att utgå ifrån. Arketyperna är sådana färdiga idéer som ger uppslag till hur rollen kan hänga ihop. Prata med spelledaren när du bestämmer arketyper. Hon kan välja att ge någon rollperson en särskild bakgrund och en nyckelroll i handlingen. Det gör äventyren bättre och spelledaren slipper problem med att tvinga in omöjliga rollpersoner i en handling där de inte passar.





Harry Shephard

POLIS, SOLDAT, GOD SON, en vän att lita på. Harry Shephard var en gång allt detta. Men inte nu längre.

Han har tappat greppet om sin värld, han kastas mellan sorg och självömkan, oförmögen att se sig själv i spegeln. Han skäms över den människa han blivit men har inte modet att resa sig upp och se ödet i ögonen.

Innan Shephard föll i onåd var han en god polis, en av de bästa. Han hade tjänat sitt land i strid och bevisat sin tapperhet. Hans moral var stark och hans tro på rättvisan orubblig.

Men under sin tid som polis förändrades Harrys syn på livet. Varje dag konfronterades han med människans ondska, med stadens smuts och mörker. Han såg oskyldiga som led, han såg skyldiga som skördade frukterna av sina brott, han såg barn som dödades i gängstrider, han såg ohyggliga mord, meningslösa dåd utförda av skrikande galningar. Och i allt detta såg han ett mönster.

Snart stod Harry inte ut med sin tillvaro. Han sökte sätt att döva smärtan, att dölja all misär i en dimma av okänslighet. Hans sökande drog honom till alkoholen, och senare till allt farligare stimulantia.

Harry blev en risk. Ingen ville arbeta med honom, han tog för stora risker. Ovetandes sökte han döden, den slutliga förlösaren. Incident följde incident och slutligen kostade hans dödsdrift hans vänner livet. Harry var dömd, inte av ödet utan av sig själv och sina tvivel.

Endast förlösaren kunde rädda honom nu.

AGENTEN "Problemet måste elimineras, hade Allen sagt. Det betydde 'mörda honom'. Nikolai hade blivit en säkerhetsrisk, han skulle elimineras. Och det var Thompson som skulle göra det. Det fanns inga praktiska problem, Allen fixade en vattentät identitet och Thompson gick in i centralen där de höll honom gömd. Men efter alla år de hade samarbetat på Avdelningen var Thompson inte säker på att klara det. Han hade mardrömmar nätterna före mordet. Bilden av Nikolais sönderskjutna ansikte stirrade mot honom, beskyllande, lysande av hat. När han till slut gjorde det förvandlades han till ett nervrak."



BOLAGSMANNEN "Januåke försökte lura Systemutveckling. Han trodde inte att de kollade sina löpande filer. Det var inte särskilt smart. Hon fick kanske ut femti tusen innan de kom på henne. Vansinne, att slänga bort en hel karriär för femti tusen. Nu är hon svartlistad överallt på marknaden. Hon har visst börjat i mediabranschen istället."



VETERANEN "Det händer när jag blir arg. Det snart när för ögonen och allt kommer tillbaka; dånet från bombflyget, granatkrevaderna, smärtan, de dödas ansikten. Jag tappar kontrollen och mina instinkter tar över. Överlevnad är det enda som gäller."



DEN DESILLUSIONERADE DETEKTIVEN "Jag kunde inte gissa hur händelserna skulle utveckla sig den där morgonen, när en snygg blondin blev in på mitt kontor och frågade, 'Är det du som är Marcus Rowland?' Jag har ett litet problem, du kan hjälpa mig med.' Hade jag retat rof som skulle följa jag ha slängt ut henne direkt."



LA FEMME FATALE "Jag hade Marcus som i en liten ask. När steg var att låga skulden för affärerna på honom. Efter lite övervakning gick han snällt med på att hämta paketet i postboxen. Sen var det bara för mig att ta pengarna och föreställa till Spinnen. Jag hörde att polisen var honom på spåret."



FIXAREN "Du betinner tyngre grejor. Som en automatburen? Det är inte omöjligt. Jag vet en kille som har gått på lager. Bra priser. Går inte att spara. Vilken slags amme? Det kostar dig 20 000. Möt mig på Hard Rock i morgon vid åttaiden och ha pengarna med dig."



GÄNGMEDLEMMEN "Vi brukar hänga under bron eller i hamnen där vi bryter bilar och lager. I natt fick vi ihop tvåtusen på bilstereo vi sålde till Micha. Sen drog vi ihop lite killar för att fira nere vid kajen, men det blev bråk och Dicco fick en kniv i magen."



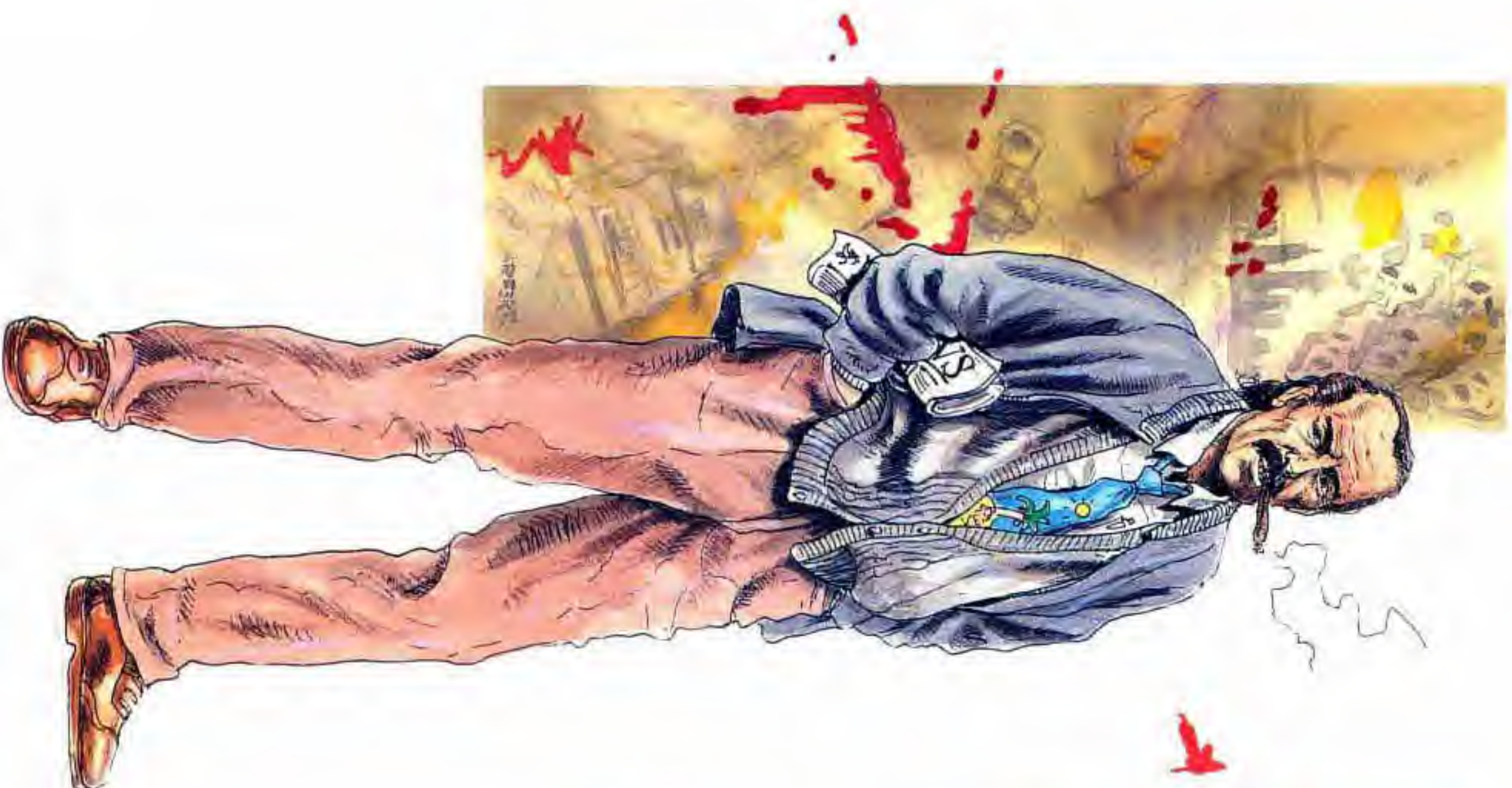
HÄMNAREN "Det sitter fastbränt på näthinnan, blodet och Martins skrik och hans ögon när han dog. Jag märkte aldrig vad de gjorde med mig sen, det är en vil fläck. När jag vaknade på sjukhuset svar jag att spåra upp dem, om det så ska ta hela livet."



KONSTNÄREN "Låt gå att Alberoni måste sälja det han hänger ut, men han kunde ha lite mer respekt för den konstnärliga integriteten. Han kräver att jag ska prostituera mig! Måla för pengar! Då målar jag hellre åt mig själv och lever på det sociala."



MUCKRAKERN "Vi hade en kontakt inne på departementet som sa att han kunde ordna ett sammanträffande med killan i gatorget. Alla verkade gröna. Det var först när vi kom dit, och de svarta bilarna svängde upp, som vi förstod att vi hade gått i en fälla."



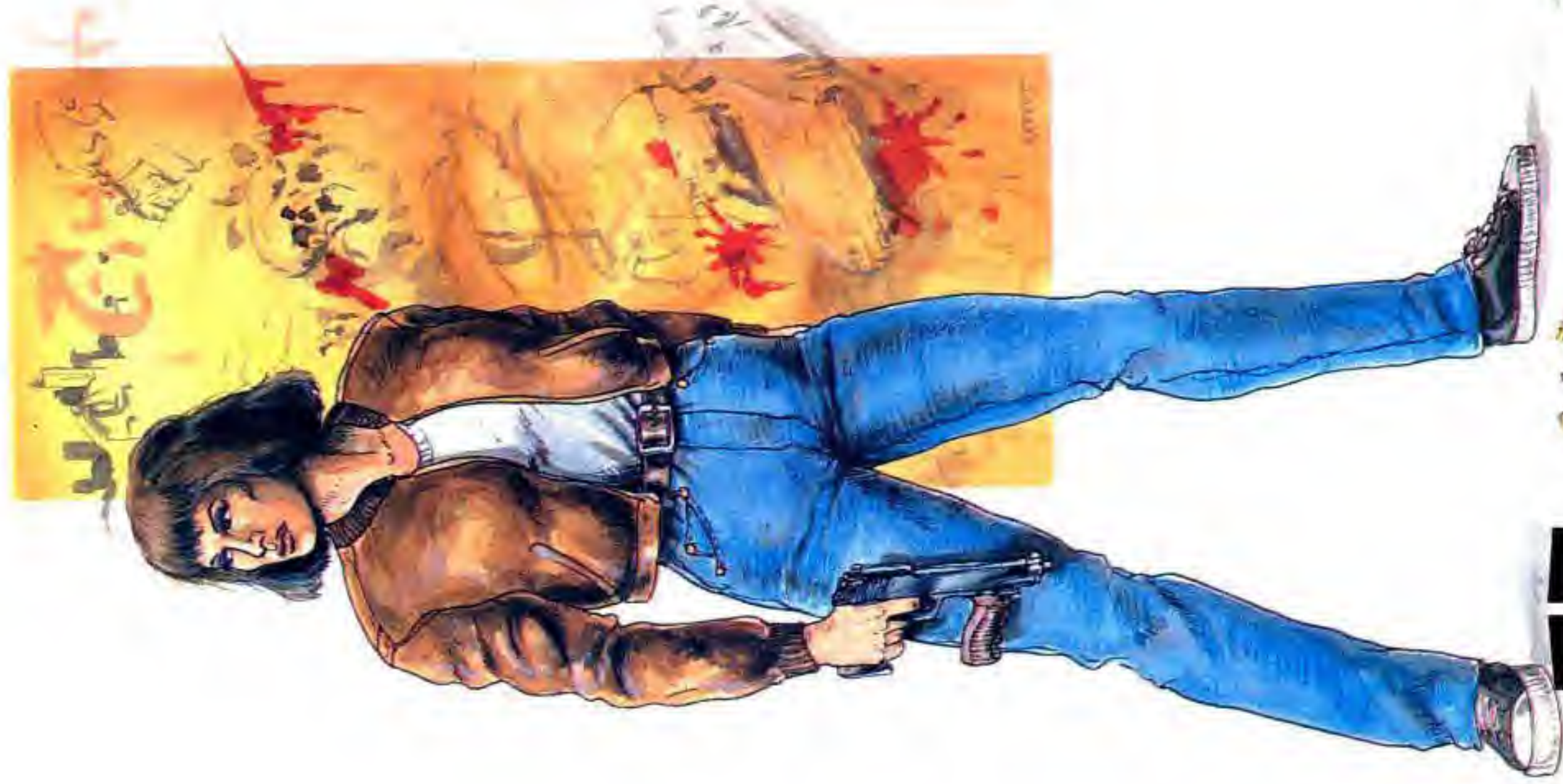
OUTSIDERN "Bågen och vägen, vinden i håret, oljan som glänser i ösfilen. Det är frihet. Helvetet börjar när man kommer till ett nytt ställe, med smutor och sociala och folk som undrar och riskar baksom ryggen på en."



ROCKMUSIKERN "Farrow, managern, kom och sa att de hade blagat över att vi hade rivit på hotellet. Men de försöker bara sitta dit oss. Hade vi varit affärsmän på konferens hade de inte sagt ett knyst. Sen blev det bråk när man tyg svammade i publiken, och prat med tidningar. Det är mycket sant nu."



SPANAREN "Det är för jävligt att man inte kan häkta dem. Vi tog tre för misshandel i förrgår, tvingna att släppa dem direkt. Och vad gör det sociala? Ingenring. Absolut ingenting. Ibland känns det bara meningslöst alltihop."



STORSTADSSAMURAJEN "Jag började som livvakt åt Maverick North, innan hans kedja sprängdes av polisen. Sen tog jag en del kureruppdrag åt honom, men jag gillar egentligen inte sånt. Det är för amatörer. På sistone har det mest blivit vaktjobb, men i vintras var det mycket gängkrig. Vi raderade ut Bluestones syndikat och Old Man tog över. Det var tider det."



STUDENTEN "De säger att man ska greja linjen på tre år, men då räknar de inte med extrajobben och festerna. Jag var utslagen hela förra veckan. Sen tog jag knäck på Mazinsky's för att få in stolar att köpa böcker till nästa kurs. Och, ärligt talat, helst fortsätter jag att plugga så länge som möjligt."



DEN GALNA VETENSKAPSMANNEN "Man får inte utfärda ett resultat bara för att det verkar orimligt. Det har kostat mig en förmögenhet att bygga upp det här laboratoriet sen de stängde ut mig från institutet, men nu börjar det ge resultat. Det finns en koppling mellan hjärnvergonna och partiklarnas beteende. Snart har jag nog för att lägga fram resultaten."



PAPARAZZON "Äntligen rullade den svarta Bentleyn in genom portarna och stannade framför entrén till den exklusiva pojkskolan. Kanske hade tre timmars väntan i backstöcker och ösregn inte varit förgäves. Föraren gick in i huset och kort därefter tändes en lampa i ett fönster på tredje våningen. Med lätta steg sprang jag över gårdsplanen fram till huset. Jag ställde in kameran och klättrade upp mot det uppklysta fönstret med hjälp av de kraftiga vinnankor som täckte väggen. Blixten sken lyske upp maten när jag fängade scenen



som spelades upp framför mig i rummet. I morgon skulle landet återigen drabbas av en sexskandal när bilden på ministern, iklädd ruffset och hållandes ett ridspö, i samvaro med två unga pojkar publicerades i skandalpressen. Kanske skulle också ministern hittas död. Dödad av en kula från sin egen pistol."

Exempel på en arketyp:

Paparazzon

Du är en frilansande fotograf som är hatad och fruktad av alla kändisar vars privatliv inte tål någon närmare granskning. Med kameran som enda vapen tränger du in i den vackra världens intimaste delar. Du finns överallt där en skandal med en filmstjärna eller någon annan celebritet inblandad kan vädras. Ditt arbete för dig till väl skildra platser, från lyxvillorna i Beverly Hills via högberena i Barcelona till hotkarteren i Bangkok. Det är ett smutsigt jobb, men det kan vara lönande. Som alla andra inom samma geot drömmer du om den riktiga fullträffen: bilden som skall göra det möjligt för dig att ägna dig åt mer konstnärlig fotografiering. Periodvis går det dock mycket dåligt och du tvingas ta andra fotojobb, som till exempel att plåta på något trist utrottsresemang.

PERSONLIGHET Ditt yrke gör att du ständigt måste röra dig i societeten, närvara vid premiärer, gå på blöta kändisfester och så vidare. Egentligen avskyr du den motbjudande verklighet som följer sig bakom den glittrande fasaden, och du trivs bättre i enkla miljöer med vanligt folk.

NACKDELAR Depression. Dåligt rykte. Förbannelse, Förtäringning, Lättrelig, Lögnare, Mardömmar, Otur, Självisk, Tvångstänke/handling.

FÖRDELAR Artistisk begåvning, Förlåtande, Intuition, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur.

MÖRKA HEMLIGHETER Familjehemlighet, Förbannelse, Förtjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott.

YRKE: Fotograf

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Etikett, Engelska, Fotografera, Förklädnad, Gömma sig, Informationssökning, Klättra, Kontakt nät: Jet set, Köra bil/mc, Leta, Smyga, Skugga, Världsvana.



Levnadshistoria

Samtidigt som du beskriver din roll funderar du över dina tidigare öden i livet. Alla för- och nackdelar fogas in i levnadshistorien, så att du vet vad som orsakade egenheten och när det inträffade. Färdigheter, studier och arbete fogas också in så att du har nedtecknat när du gick på universitetet och vilka ämnen du läste, sedan vilka arbetsplatser du har varit på. Vänner och fiender, rikedomar och särskilda händelser fogas också in i levnadshistorien.

På det sättet kan ditt förflutna fogas in i handlingen. Du kan säga att "1968, då tjänstgjorde jag i Vietnam, i amerikanska marinkåren. Då skulle jag ha

kunnat träffa sergenten. Det är inget jag minns i alla fall." Spelledaren vet vilka platser du har bott på och var du har arbetat eller tjänstgjort, och det kan fogas in i handlingen.

Levnadshistorien kan antecknas på det förtryckta formulär som följer med spelet. Om ni vill göra rollpersoner snabbt med den förenklade metoden och komma igång med spelet kan ni strunta i bakgrunden till att börja med. Men den är bra för att foga in rollpersonen i ett sammanhang och få alla egenheter, neuroser och färdigheter att hänga ihop.

Adress: Bronx

Arketyper: Desillusionerad detektiv

Yrke: (detektiv)

Levnadsnivå: (bestäms av arketyper)

Arbetsgivare: egen

Ålder: 39 (född 530213)

Längd: 183 cm

Vikt: 80 kg

Härfärg: mörkblond

Ögon: grå



Gruppen

Rollpersonerna bildar en grupp som genomlever äventyret tillsammans. De behöver inte älska och stödja varandra i allt, men de ska ha tillräckligt starka band mellan sig för att hålla ihop och arbeta mot ett gemensamt mål. Väldigt olika rolltyper kan vara svåra att få ihop i en grupp. Om handlingen innehåller ett moment som för rollpersonerna samman spelar inte det någon roll. Det kan vara en förbannelse eller ett problem som drabbar alla och får dem att arbeta tillsammans. Om helt väsensskilda personer förs samman på det sättet måste både spelledare och spelare tänka på att göra dem till vänner, så att de kan fortsätta att arbeta tillsammans när den gemensamma nämmaren försvinner.

I äventyr som kräver att rollpersonerna undersöker något av ren nyfikenhet eller privat intresse

krävs starkare band mellan dem. Då får spelledaren gå in och skapa en gemensam bas. De kan vara kollegor, barndomsvänner, ha gemensamma vänner eller helt enkelt vara vänner. En sådan förklaring kan bli krystad om personerna är alltför olika, så tänk igenom det innan alla är färdiga med sina roller.

Spelet vinner ofta på att rollpersonerna är nära knutna till varandra — släkt eller mycket nära vänner. Då kan ni ägna en stund innan spelet börjar för att bestämma vilka förhållanden ni har till varandra. Gamla konflikter, brustna kärlekshistorier och gemensamma upplevelser bildar en bakgrund att spela mot. Då har rollpersonerna något att prata om som inte är direkt knutet till äventyret och allt avstannar inte när de inte kan prata om vad som händer.

Exempel:

Du tänker kort igenom Harrys liv. Han är en rastlös själ, en desillusionerad detektiv med många liv på sitt samvete. Han har bott i USA i stort sett i hela sitt liv. Hans familj är polsk och många släktingar flydde till USA under och efter andra världskriget. En förbannelse som vilar över hans släkt har drivit Harry att ha mycket lite kontakt med sin familj.

Du börjar anteckna de avsnitt i Harrys levnadshistoria som du redan känner till på det förtryckta formuläret.



Lathunden

**13/2-53 Pleasant Grove
General Hospital**

Harry föds

**15/7-55 Pleasant Grove
General Hospital**

H:s tvillingsystrar Judith och
Louise föds

**19/4-61 Pleasant Grove
General Hospital**

H:s bror Simon föds

21/8-61 New York

H flyttar till New York med
modern och systrarna

**17/4-65 Föräldrahemmet,
Pleasant Grove**

H:s bror Simon dör i en olycka

1969 New York

H börjar på militärakademin i
New York

1970 New York

H lämnar akademien och tar
värvning i Främlingslegionen

70-74 Tchad

H avancerar till löjtnant

1974 New York

H återvänder till USA, börjar
arbeta som narkotikaspårare

Det räcker som en början.

Resten kan du fylla i medan du
beskriver honom. Du fyller i en
del uppgifter på familj och per-
sonlighet. Det kan kompletteras
senare.

Familj: Pappa Richard, pensio-
nerad överste i Pleasant Grove.
Mamma Susan. Systrarna Judith,
pålssömmerska och Louise, TV-
producent, båda bosatta i Salt
Lake City. Ingen egen familj.

Personlighet:

Cynisk och misstänksam.

Undviker närmare kontakt och

visar ogärna sina
känslor.

Följ lathunden för att skapa en rollperson. Välj vilken lathund du ska använda. Den förenklade rollpersonen har en kortare lathund som är helt baserad på vilken arketyper du väljer. Den vanliga rollbeskrivningen kräver att du lägger ned mer arbete själv på att skapa personen.

Välj först en arketyper som passar din roll. Tänk igenom levnadshistorien i stora drag. Tidigare erfarenheter påverkar vilka färdigheter, hemligheter, vänner och fiender du väljer. Levnadshistorien skrivs sedan löpande när du beskriver rollen. Alla fakta infogas i historien så att de hänger ihop inbördes.

Sedan beräknas de åtta egenskaperna, fyra fysiska och fyra mentala. Varje egenskap har ett värde mellan ett och tjugo. Du bestämmer värdet genom att fördela 100 poäng på de åtta egenskaperna.

De fysiska är Styrka, Rörlighet, Tålighet och Utseende. De bestämmer sekundära egenskaper som styrs av fysiken. De mentala egenskaperna beskriver psyke och personlighet. De är Ego, Uppmärksamhet, Karisma och Utbildning. Det finns inga sekundära egenskaper som bestäms av psyket.

Nu ska personligheten formas. Välj fördelar och nackdelar som passar arketyper och levnadshistorien. Det kan vara fobier, neuroser eller mentala förmågor av något slag.

Fördelar och nackdelar styr din mentala balans, som avgör hur du klarar nedbrytande upplevelser och chockartade händelser. Med många fördelar är det lättare att utstå psykiska prövningar. Nackdelarna gör dig känslig.

Har du låg mental balans är det troligt att du har någon mörk hemlighet, en händelse ur det förflutna som förklarar varför du har blivit sådan. Välj en mörk händelse som passar arketyper och bakgrund.

Nu fortsätter du till färdigheter och yrke för att bestämma vad du arbetar med och vilka kunskaper du har. En del färdigheter finns beskrivna och det går lätt att skapa egna. En lay-outare har färdigheten "grafisk förgivning". Den finns inte upptagen i listan, så du får skapa den själv.

I särskilda fall kan någon också spela en rollperson bortom det mänskliga, en bête noir eller ett nattens barn med särskilda förmågor och nära band till mörkret och skräcken. Regler för det finns längst bak under Bortom det mänskliga.

Bestäm till sist hur mycket pengar och ägodelar du har.

Vissa uppgifter styrs inte av regler. Det gäller

namn, ålder, adress, hårfärg, ögonfärg, längd, vikt och nationalitet. Anteckna allt sådant på papperet. Rutan på rollformuläret är avsedd för en teckning, det bästa sättet att beskriva utseendet.

Lathund

A PERSONUPPGIFTER

1. Namn, adress, längd, vikt, hårfärg, ögonfärg, ålder, födelsedatum och särskilda kännetecken antecknas.

B ARKETYP

Välj en arketyper som passar den roll du vill spela, eller skapa en egen arketyper. Välj nackdelar, fördelar, hemligheter, yrke och färdigheter med utgångspunkt från arketyper.

C LEVNADSHISTORIA

Tänk kort igenom rollpersonens levnadshistoria. Den utarbetas när rollpersonen beskrivs närmare.

D EGENSKAPER

1. 100 egenskapspoäng fördelas på de 8 egenskaperna.
2. Beräkna härförmåga, förflyttning, antal handlingar, initiativbonus, skadebonus och uthållighet utifrån de fysiska egenskaperna.

E MÖRKA HEMLIGHETER

Obehagliga fakta ur rollpersonens förflutna påverkar psyket och personligheten. Alla som har en negativ mental balans har någon mörk hemlighet, andra får välja om de vill ha en eller inte.

F FÖRDELAR OCH NACKDELAR

1. Välj för- och nackdelar och beräkna poängen för dem.
2. Anteckna i levnadshistorien när och hur rollpersonen har fått för- och nackdelarna.

G MENTAL BALANS

Dra summan för nackdelarna från summan för fördelarna, och du har den mentala balansen.

H FÄRDIGHETER

1. Anteckna utgångsvärdet i grundfärdigheterna.
2. Fördela 150 färdighetspoäng på färdigheterna. Lägg till eller dra ifrån poäng från fördelar och nackdelar.
3. Anteckna i levnadshistorien när, var, hur rollpersonen har fått sitt yrke och lärt sig sina färdigheter.



I LEVNADSNIVÅ Arketypen bestämmer vilken levnadsstandard rollpersonen kan välja.

J PENGAR OCH UTRUSTNING Beräkna egendom och besparingar utifrån levnadsnivån. Skriv i lev-

nadshistorien när rollpersonen har skaffat viktig egendom.

K HJÄLTEPOÄNG OCH ERFARENHET Alla börjar spelet med 10 hjältepoäng.

Förenklade rollpersoner

Förenklade rollpersoner kräver inte lika mycket engagemang som den vanliga rollbeskrivningen. I gengäld lär du inte känna din person lika väl om du beskriver den enligt de förenklade reglerna. De passar bäst om du ska göra spelldarpersoner, om ni vill komma igång direkt med spelet eller om du tycker att slumpmomentet skänker extra krydda åt skapandet av rollpersonen. Inget hindrar att en förenklad rollperson förses med bakgrundshistoria och beskrivs lika väl som en "vanlig" person.

I reglerna för rollbeskrivning finns löpande uppgifter om hur du gör en förenklad rollperson.

A. ARKETYPEN

Förenklade rollpersoner bygger helt på arketypen. Välj en arketyp. Du kommer sedan att följa grundmönstret för arketypen mycket nära.

B. PERSONUPPGIFTER

Namn, adress, längd, vikt, hårfärg, ögonfärg, ålder, födelsedatum och särskilda kännetecken bestämmer du själv. Anteckna dem.

C. EGENSKAPER

De 8 egenskaperna slås fram slumpmässigt med 2T10 för varje egenskap. Det ger ett värde mellan 2 och 20. Medelvärdet blir något sämre än för en vanlig person, men i gengäld kan du få betydligt bättre egenskaper om du har tur. Placera ut värdena fritt på de åtta egenskaperna (eller, om du av någon anledning föredrar det, placera dem på egenskaperna i den ordning som du slår fram dem).

D. SEKUNDÄRA EGENSKAPER

Bärförmåga, förflyttning, antal handlingar, initiativbonus, skadebonus och uthållighet beräknas utifrån rörlighet, styrka och tålighet.

E. MÖRK HEMLIGHET

Om du vill kan du välja en mörk hemlighet som förklarar dina nackdelar. Välj någon som står under arketypen.

F. FÖRDELAR OCH NACKDELAR

Slå 1T5. Det är det antal nackdelar du har. Välj nackdelar som finns i beskrivningen av din arketyp. Slå 1T5 för antalet fördelar och välj dem på samma sätt. Poängen vid fördelar och nackdelar används bara för att beräkna mental balans. Du betalar inget för fördelarna och får inga poäng för nackdelarna.

G. MENTAL BALANS

Beräkna din mentala balans. Poängen som står vid nackdelarna du har valt dras ifrån poängen vid fördelarna. Resultatet är den mentala balansen.

H. VÄLJ ETT YRKE OCH ANTECKNA DIN LEVNADSNIVÅ.

Din levnadsnivå är den mellersta av de tre möjliga för din arketyp.

I. FÄRDIGHETER

Du har 2 färdigheter med 18 i färdighetsvärde, 2 färdigheter med 15 i färdighetsvärde och 8 färdigheter med 10 i färdighetsvärde.

Välj färdigheter från arketypen och anteckna vilket värde du har i dem. Dina egenskaper begränsar inte hur höga färdighetsvärden du kan ha. Om det inte finns tillräckligt många färdigheter under arketypen kan du välja fler från färdighetslistan. Du kan också byta ut några av färdigheterna under arketypen om de inte passar din person.

En kampsport på elevnivå räknas som färdighet på värde 18. På lärarnivå räknas den som en färdighet på 18 och en på 15. På mästarnivå tar den en färdighet på 18 och två på 15.

J. PENGAR OCH UTRUSTNING.

Beräkna egendom och besparingar utifrån din levnadsnivå. Bestäm vilken utrustning du har.

K. HJÄLTEPOÄNG OCH ERFARENHET.

Du börjar spelet med 10 hjältepoäng.



“Harry var klädd i sin slitna rock, fläckad av smuts och olja. Det blåste kraftigt ute på piren, och de två männen kurade ihop sig mot kölden. Andrews försökte se ut som om han inte frös i sin trasiga t-shirt. Längst ute på piren stod deras kontakt, rökandes den ena cigaretten efter den andra. I bakgrunden skymtade tre välklädda unga män i spegelglasögon. Harry och Andrews studerade männen ingående medans de närmade sig slutet på piren.

Så fort mannen varseblev besökarna slängde han sin senaste cigarett och vände sig mot dem.

“Har ni sakerna?” Frågan ekade över det tomma hamnområdet.

Andrews fortsatte fram mot mannen. Harry lyfte sina armar i en urskuldande gest.

ARKETYPEN

“Vi har dem, inte med oss förstås, men vi har dem. Tror du att vi är amatörer?”

Detta var uppenbarligen inte ett svar som tillfredsställde mannen. Han bleknade märkbart.

“Idioter. Jag sa ju att ni skulle ta dem med er. Var har ni dem?”

“Vi kan ordna ett utbyte, om du har informationen,” svarade Shephard. Mannen fumlade nervöst i sina fickor och drog upp ett halvtomt cigarettpaket. Med vana fingrar plockade han upp en cigarett och tände den. Blicken irrade mellan Shephard och Andrews, utan att fästa sig någonstans. Så vände han sig mot den södra delen av kajen.

“Det är för sent nu. Ni får klara ut det här själva”, sa han med hes röst. Hans livvakter drog fram tunga, svarta automatpistoler och riktade dem mot Andrews och Shephard. Själv vände mannen sig om och gick snabbt fram till kanten på piren. Skyndsamt började han klättra nedför en stålstege från piren, tätt följd av de retirerande livvakterna. I skumrasket kunde Shephard skymta en motorbåt som väntade nere i vattnet. Så hörde han Andrews röst, hes och spänd.

“Tre stycken bakom oss. Närstridsexperter, lätt bevapning.”

Shephard vände förvånat på huvudet men Andrews stod ensam med honom i ljuskäglan från industrilampan ovanför dem. Plötsligt upptäckte han de tre... varelserna. Blod dropade från deras ansikten och de långa rockarna var täckta av mörka fläckar. En aura av perversion och fasa strålade från de tre nefariterna. Shephard ryckte till när vrålet från den flyende motorbåten kastades mot hans trumhinnor. Efter att motorljudet dött bort fylldes tystnaden av viskande röster.

“Ni sökte kunskap, ni sökte det förbjudna. Nu skall ni få svaren på era frågor. Ni skall få smaka på kunskapes bittra frukt. Döden... är bara början.”



Rollpersonen

Det är svårt att spela en roll. Svårast är vanliga, enkla människor. Karikerade typer är enklare. Det är lättare att spela alkoholiserad privatdetektiv än vanlig industriarbetare.

Detektiven behöver inte bli platt och ointressant för det. Han har sin egen personlighet, men han är en välkänd roll som du kan gå direkt in i. Vi kallar en sådan roll för arketyper.

De andra spelarna vet hur de ska reagera på arketyper. Anarkisten har en färdig reaktion när han möter polisen. Senare kan den modifieras när han inser att det finns en människa bakom batongen. Men arketyperna underlättar spelet i början. Det krävs inte så mycket tid för att mejsla fram rollerna.

Spelet blir riktigare, mer som en film eller bok, om rollpersonerna håller sig inom samma arketypiska universum. Detektiver, poliser och femmes fatales hör till samma lite åldrade storstadsvärld. Gängmedlemmar, storstadssamurajer och bolagsmän tillhör en modernare stadsmiljö. De åldrade arketyperna behöver inte befinna sig i en omodern miljö.

Arketyper fungerar som en riktlinje för för- och nackdelar, yrke och färdigheter. Lämpliga yrken, fördelar, nackdelar och mörka hemligheter anges under beskrivningen. Du ska inte ta alla. Välj några som passar personens bakgrund. Inga krav på egenskaper finns antecknade, men tänk på arketyper när du väljer egenskapsvärden. En femme fatale med 5 i utseende och karisma gör ingen succé.

Inget hindrar att du också väljer andra för- och nackdelar än de föreslagna. Huvudsaken är att personen håller sig inom arketypens ramar i livsstil och personlighet.

Du kan skapa egna arketyper. Vi har gjort ett urval som passar en mörk storstadsvärld, många fler

är möjliga, särskilt om ni väljer att spela i en annan miljö. Prata med spelledaren om vad som ska ingå i den nya arketyper. Det är lätt att hitta lämpliga förebilder i böcker och filmer.

Du kan också beskriva rollpersonen utan att ta hjälp av en arketyper. Har du en bra idé till person kan den fungera lika bra ändå. Då är det bara att hoppa över det här kapitlet och fortsätta med egenskaperna.

Förenklade rollpersoner

Arketyper styr helt den förenklade rollpersonen. Beskrivningen och personligheten för arketyper gäller helt ut. Antal nackdelar och fördelar slås fram med vardera 1T5 och väljs bland dem som står antecknade vid arketyper. En mörk hemlighet kan väljas, men det är inte nödvändigt. Yrke antecknas som vanligt och levnadsnivån är den lägsta av de du har att välja mellan. Färdighetsvärden bestäms inte med poäng, utan du har 2 färdigheter med värde 18, 2 med värde 15 och 8 med värde 10. Välj i första hand de färdigheter som står under arketyper. Kampsporter kostar en färdighet på 18 för elever, en färdighet på 18 och en på 15 för lärare och en färdighet på 18 och två på 15 för mästare.

Beskrivningar

BESKRIVNING: Livsstil och sysselsättning. Du behöver inte följa beskrivningen exakt, men bör hålla dig inom arketypens ramar.



Exempel:

Harry är desillusionerad detektiv. Du väljer nackdelar, fördelar, mörk hemlighet och färdigheter som passar din idé om honom. Du antecknar vad du kan tänka dig att välja. Senare bestämmer du exakt hur många fördelar, nackdelar och färdigheter poängen tillåter dig att ha. Du går hela tiden tillbaka till arketypen och tittar när du beskriver rollen, så du behöver inte bestämma dig exakt för hur Harry ska se ut redan nu. Du väljer 6 i levnadsnivå och antecknar det samt yrket privatdetektiv.

Tänkbara nackdelar:

dödsdrift, edsvuren ämnd, fobi, förträngning, mardrömmar, förbannelse, missbrukare

Tänkbara fördelar:

hederskod, inflytelserika vänner, kroppsmedvetande, sjätte sinne, uthärda tortyr

Mörk hemlighet:

Familjehemlighet (förbannelse)

PERSONLIGHET: Här finns stor möjlighet till personliga variationer. Det här är bara ett förslag.

NACKDELAR OCH FÖRDELAR: Nackdelar och fördelar kan både vara knutna till hemligheten och vara sådant som är typiskt för arketypen. Du kan också välja för- och nackdelar utan anknytning till någondera om de passar in i bakgrunden.

MÖRK HEMLIGHET: Lämpliga hemligheter som passar typen. De fogas in i levnadshistorien. Mörka hemligheter uppkommer ofta tidigt i livet, så de behöver inte nödvändigtvis vara kopplade till arketypen.

YRKE: Vad du arbetar med. Det måste stämma med arketypen för att den ska fungera.

LEVNADSNIVÅ:

Hur mycket pengar du har tillgängligt. Du kan välja mellan tre levnadsnivåer, där den lägsta är gratis, den mellersta kostar 10 och den högsta 20 färdighetspoäng att få. Om spelledaren tycker att det är lämpligt kan han dock ge rollpersonen vilken levnadsnivå som helst, även en som inte står antecknad under arketypen. Levnadsnivåerna beskrivs i ett eget kapitel.

FÄRDIGHETER: En del färdigheter är knutna direkt till yrket, andra till arketypen. Du kan dessutom välja andra färdigheter åt rollpersonen.



Agenten

Du tjänar någon av världens civila eller militära underrättelsetjänster. Du infiltrerar och skaffar information, bedriver ett livsfarligt dubbelspel mellan olika

organisationer, utför mord och illegala operationer som är så smutsiga att ingen regering vill kännas vid dem. När som helst kan din kunskap vändas mot dig och dina egna bestämmer sig för att de inte har råd att låta dig leva.

PERSONLIGHET: Misstrogen cyniker. Du kan inte lita på någon, allra minst familjen och de närmaste vännerna.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förträngning (brott, vidriga händelser), Förföljelsemani, Lögnare, Mardrömmar, Missbrukare, Rationalist, Spelgalen.

FÖRDELAR: Chevaleresk, Hederskod, Inflytelserika vänner, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur, Uthärda hunger/ törst/ köld/värme.

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott.

YRKE: Underrättelseofficer, officer i militär specialstyrka

LEVNADSNIVÅ: 6-8

FÄRDIGHETER: Arabiska, Automatgevär, Avlyssningsteknik, Brottpsatsundersökning, Datorkunskap, Dolk, Engelska, Fallskärmshoppning, Fallteknik, Franska, Förfälskning, Förhörsteknik, Förklädnad, Gömma sig, Inbrottsteknik, Informationssökning, Kampsport: kommandoträning, Kastvapen, Klättra, Kontaktnät: underrättelsetjänster, Kryptografi, Köra bil, Leta, Parera, Pilot, Pistol och revolver, Radiotelegrafi, Rida, Ryska, Simma, Sjövana, Skugga, Smyga, Spel och dobbel, Sportdykning, Sprängteknik, Strid i mörker, Tyska, Undvika, Världsvana

Bolagsmannen

Du började som trainee direkt efter gymnasiet eller högskolan. Allt handlade om att klättra, att komma till bättre divisioner, att bli uttagen till utlandstjänst, att få chefspositioner. Du har investerat hela ditt liv i Företaget. Där finns dina vänner, där träffade du din tjej. Allt du vet har du lärt dig på företagets internutbildning. Du är obrottsligt lojal.

En möjlig variant är bolagsmannen som har lämnat sitt företag eller äkt ut efter någon intern maktkamp. Han eller hon är desillusionerad och har förlorat sin fasta punkt i tillvaron.



PERSONLIGHET: Karriärist. Självförtroendet är helt beroende av vad andra tycker, och vad andra tycker är helt beroende av ställning, lön och arbetsuppgifter. Utsparkade bolagsmän förlorar sin självaktning och drivs av ett blint hat mot sin gamla arbetsgivare.

NACKDELAR: Depression, Dödsfiende, Fobier, Förträngning, Girig, Intolerant, Lögnare, Missbrukare, Rationalist, Självisk, Spelgalen, Tvångstankar

FÖRDELAR: Gott rykte, Inflytelserika vänner, Intuition, Språkbegåvning, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKEN: Affärsman, Brottsling, Ekonom, Ingenjör, Jurist, Konsult eller annat högavlönat yrke

LEVNADSNIVÅ: 6-8

FÄRDIGHETER: Bokföring & redovisning, Datorkunskap, Diplomati, Ekonomi, Engelska, Etikett, Franska, Förfälskning, Informationssökning, Juridik, Kontaktnät: företaget; affärsvärlden, Pistol och revolver, Tyska, Vältalighet, Värdera, Världsvana

Veteranen

Du är före detta militär på kant med den civila världen. Det är svårt att leva utan klara regler och befäl som säger åt en vad man ska göra. Allt blir kaos. Antagligen har du slagits i något litet smutsigt krig i Afrika, Sydostasien eller Latinamerika. Du kan ha

tillhört Främlingslegionen, USA:s eller Sovjets armé eller något legoförband.

PERSONLIGHET: Våldsam, sentimental, omfattar den militära världen med en våldsam hatkärlek. Mer eller mindre mentalt störd av krigsupplevelser.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier (skotträd, mörkräd), Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/Efterlyst (för desertering eller brott), Lättretlig, Lögnare, Missbrukare, Tvångstankar

FÖRDELAR: Kroppsmedvetande, Pacifism, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/köld/värme/smärta/ tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Arbetslös, Diversearbetare

LEVNADSNIVÅ: 3-5

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Fallschärms hoppning, Förhörsteknik, Första hjälpen, Gömma sig, Kampsport: kommandoträning, Kastvapen, Klättra, Köra bil, Mekanik, Pilot, Pistol och revolver, Radiotelegrafi, Simma, Smyga, Sprängteknik, Tunga vapen, Undvika, Överlevnadskonst

Den desillusionerade detektiven

Du hör till det fåtal privatdetektiver som ständigt snubblar över riktigt tunga fall. Visserligen tvingas du leta rätt på en del bortsprungna äkta makar, men många gånger dras du in i tragiska familjehistorier, groteska mordfall och omfattande knarkhistorier. Alla desillusionerade detektiver är inte sina egna. Du kan arbeta som kommissarie vid polisens vålds- eller knarkrotel. Hur som helst bor du på kontoret och umgås bara med kolleger, brottslingar, prostituerade och bartenders.

PERSONLIGHET: Mötet med mänsklighetens baksida har gjort dig bitter och desillusionerad. Det finns ingen godhet, bara råhet och brutalitet. Allt är meningslöst. Flaskan är din enda vän.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förbannelse, Förträngning, Förföljelsemani, Girig, Lögnare, Missbrukare, Rationalist, Självisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Chevaleresk, Empati, Hederskod,



Inflytelserika vänner, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur, Uthärda hunger/törst/kyla/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKEN: Detektiv, Polis, Säkerhetskonsult,

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Brottsplatsundersökning, Dolk, Elektronik, Engelska, Fotografera, Förhörsteknik, Förklädning, Gömma sig, Informationssökning, Kampsport: kommandoträning; karate; ju-jutsu, Köra bil, Pistol och revolver, Skugga, Smyga, Strid i mörker, Säkerhetssystem, Vältalighet, Världsvana

Lögnare, Självisk, Spelgalen

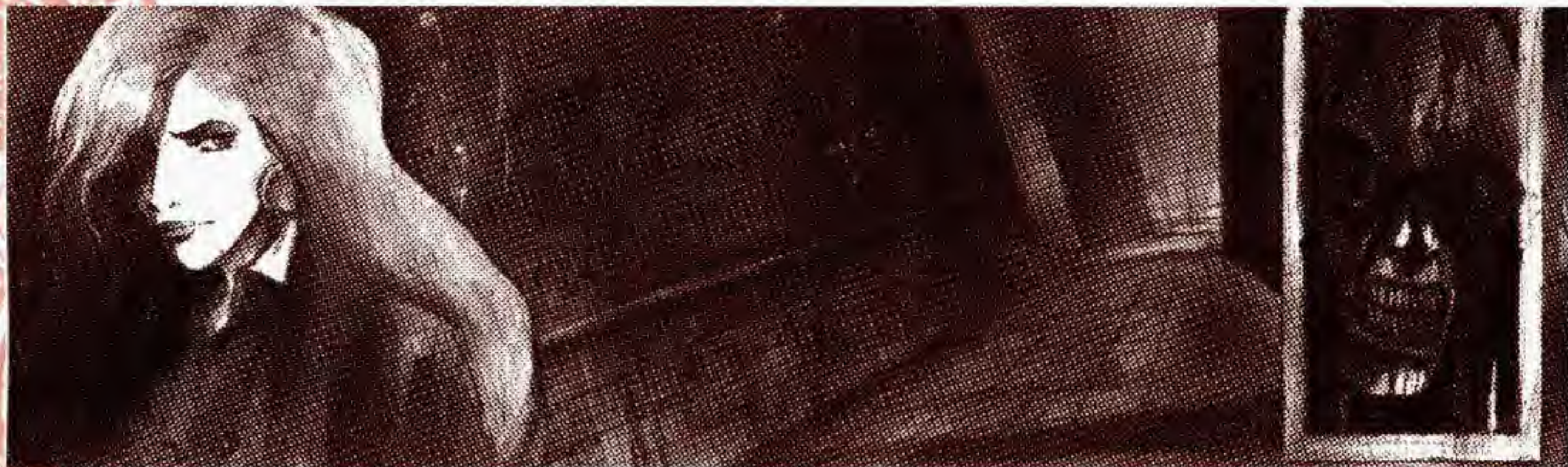
FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Djurvän, Empati, Inflytelserika vänner, Intuition, Kroppsmedvetande, Språkbegåvning

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: Artist, Brottsling, Journalist, Detektiv, Rentier

LEVNADSNIVÅ: 6-8

FÄRDIGHETER: Dans, Diplomati, Dolk, Engelska, Etikett, Franska, Förföra, Förklädning, Gifter och droger, Informationssökning, Kampsport: karate; ju-jut-



La femme fatale

Du är vacker, förförisk och livsfarlig. Du är ute efter pengar och makt med alla medel. Din uppväxt var ett helvete, antingen i den fattigaste slummen eller som förtryckt familjeflicka i en konservativ familj. Nu bryter du mot alla regler för att uppnå dina mål. Som de behandlade dig, har de ändå ingen rätt att diktera vad du får göra. Eftersom världen ser ut som den gör och det är hopplöst att komma någonstans på mannens villkor utnyttjar du i möjligaste mån din kvinnliga charm.

PERSONLIGHET: Arrogant och förförisk. Du blir hänsynslös så fort någon går emot dig. Litar inte på någon och undviker alltför nära personlig kontakt som kan utvecklas till beroende.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förträngning, Girig, Lättretlig, Manisk, Missbrukare, Sexualneuros,

su, Kontaktnät: jet set, Köra bil, Pistol och revolver, Skådespela, Spel och dobbel, Vältalighet, Världsvana, Värdera

Fixaren

Du har kontakterna. Det spelar ingen roll vad saken gäller. Du kan fixa över en splitter ny Lamborghini från Italien på någon månad, alla papper klara. Du kan ordna lokaler i city. Du har alltid tio olika lägenheter på gång. Du kommer in på alla klubbar, blir bjuden till alla fester som gäller och har alla telefonnummer man behöver. Du har kontakter både i undre världen och bland samhällets toppar.

PERSONLIGHET: Charmig, lite ytlig och väldigt pratsam. Funderar inte mycket över sig själv, utan koncentrerar sig på hur andra uppfattar dig.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende,



Edsvuren hämnd, Girig, Lättretlig, Lögnare, Missbrukare, Rationalist, Självvisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Empati, Inflytelserika vänner, Kulturell flexibilitet, Intuition, Sjätte sinne, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Diversearbetare, Konsult, Småföretagare

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Diplomati, Dolk, Engelska, Franska, Förfälskning, Informationssökning, Italienska, Kampsport: karate, Kontaktnät: minst 3 olika, Köra bil, Leta, Pistol och revolver, Smyga, Spel & dobbel, Tyska, Vältalighet, Världsvana, Värdera



Gängmedlemmen

Du är född någonstans i förorterna eller i slummen i city. Eftersom ni bodde åtta barn i en tvåa flyttade du snart ut på gatan. Du kan vara invandrare i andra generationen. Din pappa har du vagt hört talas om. Mamma jobbar tolv timmar om dan för att skaffa pengar till allt. Hon drömmer om att ni ska greja skolan. Möjligen kommer storasyrran att klara det. Ni andra är det redan för sent för, med hundra anmärkningar hos polisen före 14 års ålder.

PERSONLIGHET: Du är stolt över att vara den du är, att hänga på stan, att höra till gänget. De andra skiter i dig, så varför skulle du göra dig till för dem?

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Förträngning, Intolerant, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Lögnare, Manisk, Missbrukare, Självvisk

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Hederskod, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Skyldig till brott

YRKE: Arbetslös, Brottssling, Diversearbetare

LEVNADSNIVÅ: 2-4

FÄRDIGHETER: Dans, Dolk, Engelska, Gifter & droger, Grafitti, Gömma sig, Inbrotts teknik, Kampsport: valfri, Klättra, Krossvapen, Köra bil, Pistol och revolver, Smyga, Språk, Vältalighet, Världsvana, Värdera

Hämnaren

Livet har farit hårt fram med dig. Du har råkat riktigt illa ut, antingen personligen eller genom att nära och kära har drabbats. Din familj kan ha mördats, du kan själv ha slagits sönder och samman, berövats allt du äger och har och slängts ut på gatan. Det kan vara privatpersoner, brottsslingar, maffian, skatteverket eller något företag som har havererat ditt liv så fullständigt. Nu lever du bara för en sak: hämnden. Det är den som håller dig kvar på fötter.

PERSONLIGHET: Du är besatt av tanken på hämnd. Den fyller hela din tillvaro. Du planerar ständigt. Ältar det som hände. Hade du kunnat förhindra det? Var det nödvändigt? Varför tillåter Gud att sänt händer?

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Förföljelsemani, Jagad/Efterlyst, Lögnare, Manisk, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Tvångstanke, Vanställd

FÖRDELAR: Hederskod, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/kyla/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Skyldig till brott

YRKE: Varierar, välj färdigheter som passar yrket

LEVNADSNIVÅ: 3-5

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Fallteknik, Förhörsteknik, Förklädnad, Gömma sig, Inbrotts teknik, Informationssökning, Kampsport: valfri, Leta,





Klättra, Krossvapen, Köra bil/mc, Pistol och revolver, Skugga, Smyga, Sprängteknik, Undvika

Konstnären

Du är målare, skulptör, författare, poet eller ägnar dig åt någon annan slags skapande verksamhet. Troligen bor du i en halvmodern etta i innerstan och delar din tid mellan den utkylda ateljén du delar med tre andra konstnärer och krogen där ni sitter och diskuterar livets väsentligheter.

NACKDELAR: Depression, Fanatism, Förbannelse, Förträngning, Lättretlig, Manisk, Mano-depressiv, Mardrömmar, Missbrukare, Schizofreni, Tvångstanke

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Empati, Förhöjt medvetande, Intuition, Uthärda hunger/törst/kyla/värme

MÖRK HEMLIGHET: Alla hemligheter kan ha utmynnat i rollpersonens konstnärsskap

YRKE: Konstnär, Författare

LEVNADSNIVÅ: 3-5

FÄRDIGHETER: Dans, Fotografera, Hantverk, Kontaktnät: konstnärer; kulturelit, Sjunga, Skriftlig framställning, Skådespela, Spela instrument, Teckna/måla/skulptera, Vältalighet, Världsvana



Muckrakern

Du är en undersökande journalist av den gamla stammen. Genom infiltration, förklädnad, illegal avlyss-

ning och hemliga källor får du fram artikelmaterial som ingen tidning vågar trycka. Du är framför allt intresserad av kopplingar mellan politik och storfinans, oheliga uppgörelser i utrikespolitiken och skumraskaffärer i vapenindustrin.

PERSONLIGHET: Tämligen arrogant. Du är en sanningens förkämpe, det sticker du inte under stol med. Du är moraliskt betydligt mer högtstående än de flesta andra murvlar.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Manisk, Missbrukare, Rationalist, Självisk

FÖRDELAR: Hederskod, Inflytelserika vänner, Intuition, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur, Ärlighet

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Journalist

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Brottsplatsundersökning, Datorkunskap, Fotografera, Förfälska, Förklädnad, Inbrotts teknik, Informationssökning, Pistol och revolver, Skriftlig framställning, Skugga, Smyga, Vältalighet, Världsvana

Outsidern

Du hamnade tidigt utanför samhället. Antingen gick skolan åt helvete eller så tröttnade du tidigt på den kapitalistiska utopin. Polisen jagade dig utan anledning, i alla fall mer än de hade anledning till. Du började driva runt, från stad till stad. Till slut kunde du inte stanna på ett ställe mer än ett par veckor utan att det blev strul så att du måste fortsätta. Du lever på småstöder och/eller tillfälliga jobb. Kanske har du hittat en tillflyktsort bland andra outsiders, hos anarkister i ockuperade rivningskåkar eller i pappkartongerna under järnvägsbron.

PERSONLIGHET: Du behöver inte resten av mänskligheten. De kan gott ha sitt inkrökta, intoleranta borgerliga lilla samhälle för sig själva. Du klarar dig utan dem. Det är bättre bland dem som har valt att stå utanför samhället, de ljuger i alla fall inte om livets fattighet. De är raka.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förbannelse, Förföljd,



Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Självisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Förhöjd medvetande, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/kyla/värme/ smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbannelse, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: Arbetslös, Brottssling, Diversearbetare

LEVNADSNIVÅ: 1-3

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Engelska, Fallteknik, Förföra, Förklädnad, Gevär, Gifter och droger, Gömma sig, Inbrotts teknik, Kampsport: valfri, Kastvapen, Klättra, Kontaktnät: outsiders, Krossvapen, Köra bil/mc, Motorkunskap, Piskor och kedjor, Pistol och revolver, Sjunga, Skugga, Spela gitarr/munspel, Spel & dobbel, Smyga, Strid i mörker, Undvika, Världsvana, Överlevnadskonst

dig själv och din image. Du släpper inte gärna människor in på dig och tror att alla bara är ute efter att tjäna pengar och berömmelse på din bekostnad.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Förbannelse, Lättretlig, Manisk, Mardrömmar, Missbrukare, Sexualneuros, Tvångstanke

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Empati, Förhöjt medvetande, Inflytelserika vänner, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbannelse, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Pakt med mörka makter, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: musiker

LEVNADSNIVÅ: 7-9

FÄRDIGHETER: Akrobatik, Dans, Dikta, Engelska, Förföra, Gifter & droger, Komponera, Marknadsföring, Sjunga, Skådespela, Spel & dobbel, Spela instrument, Världsvana



Rockmusikern

Musiken är ditt liv. Du avgör själv eller tillsammans med spelledaren hur framgångsrik du har varit. Kanske har du gett ut ett par plattor och spelar på klubbarna i hemstaden. Kanske ligger du på topplistorna och åker på turné över hela kontinenten. Musikerlivet är hektiskt, så du har slitits hårt. Antagligen har du periodvis drogat ned dig, haft 35 misslyckade kärleksaffärer och försökt ta livet av dig åtminstone någon gång.

PERSONLIGHET: Du har problem att skilja mellan



Spanaren

*Du tillhör fotfolket på polisens vålds- eller narkotikarotel. Du och din kollega glider runt i bilen, gör plötsliga razzior i knarkarkvarter, hamnar i våldsamma eldstrider i slummen och försöker stoppa blodiga upp-
görelser i den undre världen. Ni känner studens bot-
tenskipt utan och innan, vet var de illegala klubbarna,
bordellerna och spelhålorna finns och var knarket
säljs. Du ägnar mödosamma timmar åt att samla
bevismaterial, som sedan förstörs av inkompetenta
ämbetsmän och åklagarmyndigheter så brottslingar-
na går fria. Du är desillusionerad men försöker trots
det göra ditt jobb.*

PERSONLIGHET: Rigid syn på brott och straff. Ofta sentimental inför den ordnade familjeidyllen och de "vanliga" människorna, som får lida av brotts-
ligheten.

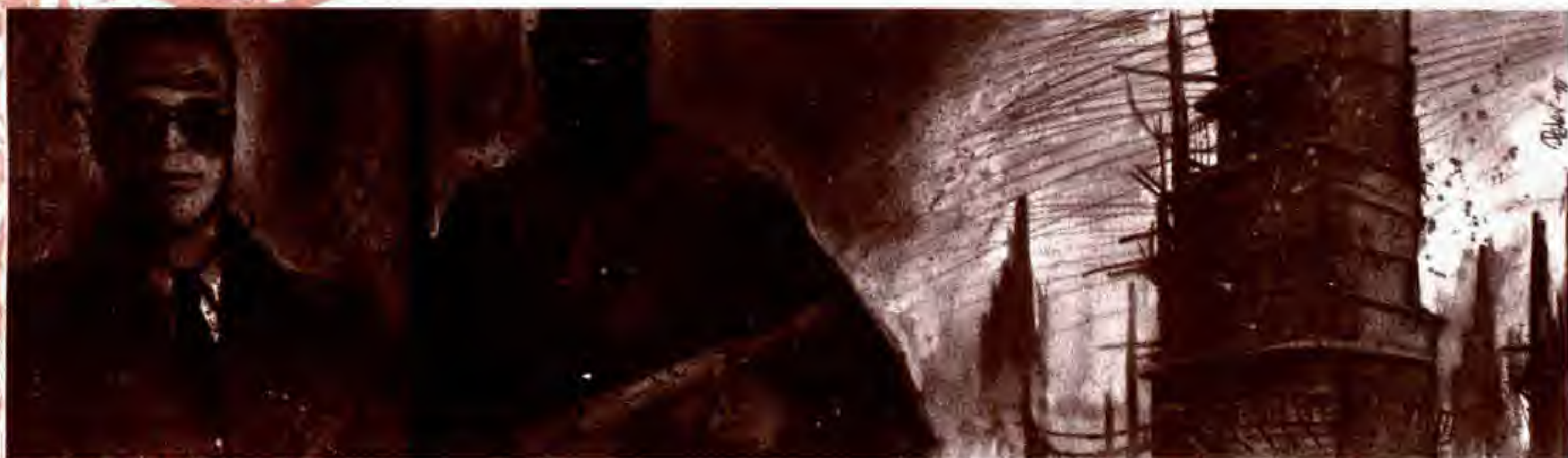
sport: valfri, Krossvapen, Köra bil, Pistol och re-
volver, Samhällsvetenskap, Skugga, Smyga, Undvika

Storstadssamurajen

*Du är en gatans samuraj, en modern krigare i tjänst
hos brottsyndikaten eller mindre nogräknade företag.
Förfaren i moderna stridskonster och beväpnad till
tänderna arbetar du som livvakt, torped eller gör
andra uppdragsjobb. Du klär dig utmanande och går
in för din image.*

PERSONLIGHET: Cool. Du är livsfarlig och njuter
av det. Världen är hård och kall, för att klara sig mås-
te man vara hård. Det bara är så.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende,
Edsvuren hämnd, Girig, Intolerant, Jagad/Efterlyst,
Lättretlig, Lögnare, Missbrukare, Självisk



NACKDELAR: Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren
hämnd, Fanatism, Förträngning, Intolerant, Lätt-
retlig, Mardrömmar, Missbrukare, Rationalist,
Tvängstanke

FÖRDELAR: Chevaleresk, Hederskod, Osjälvisk,
Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/köld/värme/ smär-
ta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER:

Familjehemlighet, Offer för brott, Sinnessjukdom,
Skyldig till brott

YRKE: polisspanare

LEVNADSNIVÅ: 4-6

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Brottpsatsunders-
sökning, Förhörsteknik, Förklädning, Gevär, Idrott:
valfri, Inbrotts teknik, Informationssökning, Kamp-

FÖRDELAR: Hederskod, Inflytelserika vänner,
Kroppsmedvetande, Sjätte sinne, Uthärda
hunger/törst/köld/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbjuden kunskap,
Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Brottsling, Livvakt, Säkerhetskonsult

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Akrobatik, Automatvapen, Dolk,
Fallteknik, Förhörsteknik, Första hjälpen, Gevär,
Gömma sig, Inbrotts teknik, Kampsport: valfri,
Kastvapen, Klättra, Kontaktnät: undre världen,
Krossvapen, Köra bil, Leta, Piskor och kedjor, Pistol
och revolver, Simma, Skugga, Slåss tvåhånt, Smyga,
Strid i mörker, Svärd, Undvika, Världsvana



Studenten

Du studerar på gymnasiet, högskolan eller universitetet. Studierna avbryts ständigt av fester och alla svartjobb du måste ta för att bekosta festerna och det dyra uthyrningsrummet där du tvingas bo eftersom det inte finns några studentrum. Dessutom tycker du om att studera och vill ogärna ut i det kalla, hårda arbetslivet.

NACKDELAR: Depression. Förträngning. Förföljelsemani. Lögnare. Manisk. Missbrukare. Rationalist

FÖRDELAR: Kulturell flexibilitet. Matematisk begåvning. Språkbegåvning

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment. Familjehemlighet. Förbjuden kunskap. Offer för medicinska experiment

YRKE: Student

LEVNADSNIVÅ: 2-4

FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Engelska, Franska, Förföra, Idrott, Informationssökning, Kontaktnät: studenter och forskare, Skriftlig framställning, Vältalighet, Världsvana, En av de akademiska färdigheterna och specialiseringar inom den



dig och kommer ingestans, medan du utforskar nya spännande vägar inom forskningen. Tyvärr avfärdas största delen av dina resultat som ovetenskapligt dravel. Men du fortsätter ihärdigt för att bevisa att dina teorier stämmer.

PERSONLIGHET: Fanatiskt intresse för det egna forskningsområdet. Allt annat kommer i andra hand.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Fanatism, Förträngning, Förföljelsemani, Intolerant, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Manisk, Missbrukare, Rationalist, Självisk

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Inflytelserika vänner, Intuition, Matematisk begåvning, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Förbjuden kunskap, Offer för medicinska experiment, Sinnessjukdom, Övernaturlig upplevelse

YRKE: Forskare (fysiker, läkare, ingenjör, psykolog el dyl)

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Elektronik, Gifter & droger, Humaniora: psykologi, Informationsökning, Kemi, Kontaktnät: forskare, Medicin: alla specialiseringar, Naturvetenskap: alla specialiseringar

Den galna vetenskapsmannen

Du tillhör vetenskapens spjutspets, framtidens forskare. Dina kolleger är snärjda i sina dammiga para-





“Vrålen från de fördömdas strupar blev starkare. Det ekade i gångarna och Rebecca och Heatseeker tänjde ut sina kliv för att undkomma förföljarna. Ett uråldrigt järngaller blockerade plötsligt vägen. Rostiga, slemmiga järnstänger sträckte från taket och ned i kloakvattnet. Den vrålande horden av levande döda närmade sig bakom de två flyende.

“Hjälp till!” Heatseeker tog tag i gallret och började dra. Skuggorna från de svultna purgtiderna spelade på väggarna. Nu kunde Rebecca se deras röda ögon glimma i mörkret utanför deras egen cirkel av ljus. Hon stängde monstren ur sin hjärna och vände sig mot gallret. De tänjde varje muskel i sina trötta och sårade kroppar till det yttersta och gallret lossnade med ett brak.

EGENSKAPERNA

Det föll rakt mot dem. Ett tigersprång bakåt räddade Heatseeker från att fångas under det. Rebecca var inte lika vig. Gallret fångade hennes ena ben och fläkte upp köttet på vaden. ‘Bara ett köttår’, mumlade hon, märkbart blek.

“Vi fortsätter.” Hon knöt en remsa kring sitt ben för att hindra blödnigen. Gången smalnade av. De kunde inte längre gå i bredd. Till slut tvingades de kränga sig förbi de vassa krokarna som stack ut ur betongväggarna. Rebecca vred sig som en klumpig mask för att inte fångas av dem. Heatseeker var smidigare och gled förbi de farliga krokarna som om de inte existerade. Rebecca stirrade fascinerat på honom, samtidigt som hon bet ihop tänderna för att inte svimma av smärta. Vrålet från förföljarna hade ersatts av ett flämtande, som fyllde mörkret i de smala tunnarna.

Framför Rebecca och Heatseeker skymtade ett ljus. Ljusstrålar föll ned genom ett schakt i taket. Heatseeker vände sig mot Rebecca.

“Jag hjälper dig upp”, väste han och grep tag i hennes arm. Rebecca stödde sig mot hans smala arm och satte foten i hans händer. Med sina egna händer sökte hon desperat längs schaktet efter något att gripa tag i. Hennes famlande händer fann en rostig järnkrampa och med hjälp av sin nyfunne allierade härde hon sig upp.

Rebecca fann att hon hamnat på en avsats och vände sig genast om och sträckte ut sina armar mot Heatseeker. Hon kastade sig skräckslaget tillbaks mot väggen då horden av monster plötsligt kastade sig fram och begravde lönnmördarnas furste.”

Egenskaperna beskriver din kropp och själ. De styr också hur lätt du har att lära dig olika färdigheter. Det finns fyra fysiska egenskaper: rörlighet, styrka,

tålighet och utseende, och fyra mentala: ego, karisma, uppmärksamhet och utbildning.



Egenskapsvärde

Egenskapsvärdet är i allmänhet ett tal mellan ett och tjugo. Det avgör hur välutvecklad en egenskap är. Ju högre värde, desto mer välutvecklad är egenskapen. Har du ett i styrka är du så klen att du knappt kan stå upp. Med tjugo i styrka är du en atlet.

Egenskapsvärdet styr hur lätt du kan lära dig färdigheter. Har du 15 i rörlighet kan du lätt bli en skicklig akrobat. Med fem i rörlighet måste du öva betydligt längre och hårdare för att komma lika långt.

Egenskapspoäng

Egenskapspoängen används för att bestämma egenskapsvärdena. Du har 100 poäng att fördela på de åtta egenskaperna. En poäng höjer egenskapsvärdet ett steg, högst upp till 18. För varje steg över 18 måste du lägga 3 egenskapspoäng. Att höja en egenskap till 20 kostar alltså 24 egenskapspoäng ($18+2 \times 3$). Normalt har inga människor egenskapsvärden över 20. Du kan alltså normalt sett lägga mellan 1 och 24 poäng på en egenskap. Egenskapspoängen kan inte användas till något annat än att bestämma egenskapsvärdena.

Senare kan egenskaperna också höjas med hjälp av erfarenhet och träning. Alla egenskaper utom utseendet kan höjas på det sättet. Utseendet kan möjligen förbättras med plastikkirurgi eller minutiös kroppsvård. Träning av egenskaperna beskrivs i kapitlet Erfarenhet och träning.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER

För förenklade rollpersoner slår du 2T10 för varje egenskap och placerar ut värdena som du vill (eller om du av någon anledning föredrar det, i den ordning som du slår fram dem). Det ger ett sämre snitt, men har du tur kan det bli riktigt bra värden. I övrigt gäller reglerna för egenskaper, till exempel för åldrande, också förenklade rollpersoner. Förenklade rollpersoner kan inte ha ett egenskapsvärde över 20.

Åldrande

Egenskaperna förändras när du åldras, eller om du från början skapar en gammal rollperson. De värden du har från början gäller åldern 15-40 år.

När du passerar 40 år sjunker rörlighet, styrka, tålighet och uppmärksamhet ett steg vardera. Ego, karisma och utbildning höjs ett steg. Det upprepas sedan när du fyllt 50 år.

När du fyller 60 sjunker rörlighet, styrka, tålighet och uppmärksamhet två steg. Inga egenskaper höjs då. Samma sak händer när du fyller 70 och 80. Om någon egenskap når noll dör du av ålderdomssvaghet.

Reglerna för åldrande är frivilliga när rollpersonen skapas. Om spelledaren vill ha äldre rollpersoner i äventyret och är rädd att spelarna stretar emot om de får sämre egenskaper kan hon strunta i åldersreglerna. Se bara till att åldrade rollpersoner inte har helt orimliga värden i de fysiska egenskaperna.

Egenskapsslag

Egenskapsslaget bestämmer om du kan utföra en handling som styrs av en viss egenskap. Ett styrkeslag avgör om du kan sparka upp en låst dörr. Ett uppmärksamhetsslag säger om du får syn på kvinnan med rakkniven som står gömd i skuggorna.

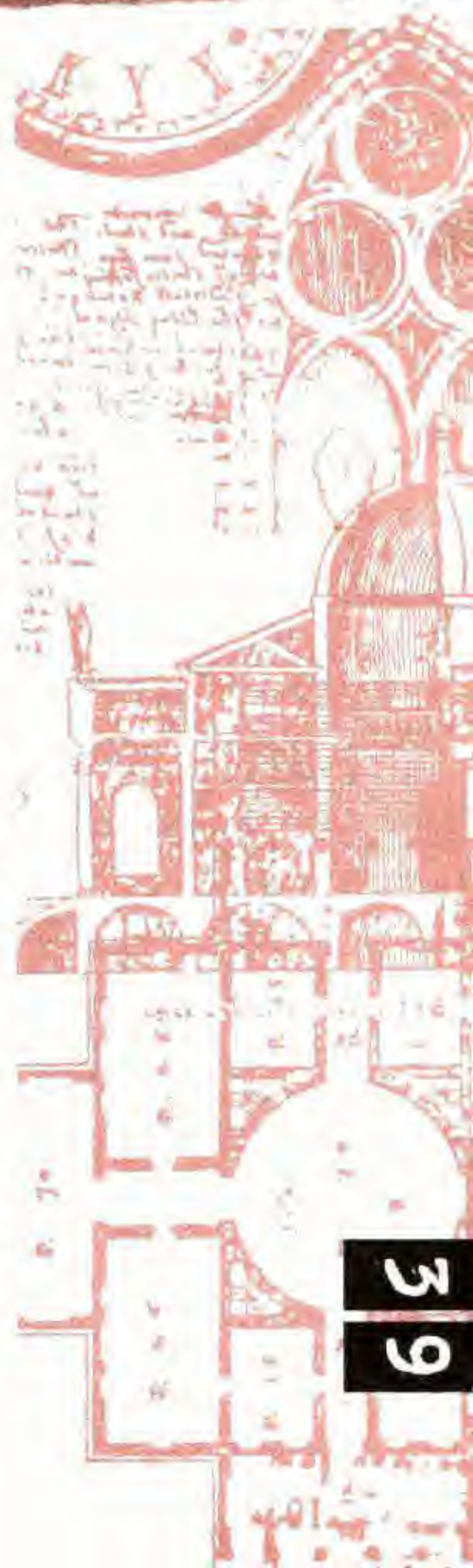
Egenskapsslaget används bara när det inte finns någon färdighet som styr det du försöker göra. Att medvetet leta efter knivbeväpnade kvinnor styrs av färdigheten Leta, inte av ett uppmärksamhetsslag.

Egenskapsslaget är lika med värdet i egenskapen. Om du slår under egenskapsvärdet med 1T20 lyckas du utföra vad du föresatt dig. Slår du högre misslyckas försöket.

Lyckas egenskapsslaget beräknar du effekten genom att dra resultatet från egenskapsvärdet. Hög effekt betyder att handlingen lyckas fullständigt. Vid lägre effekt lyckas du bara nätt och jämnt. I kapitlet Färdigheter finns en tabell som visar hur bra du lyckas vid olika effekt. Reglerna för perfekta och totalt misslyckade slag gäller också för egenskapsslag.

Om handlingen är mycket svår att utföra kan spelledaren kräva en viss effekt för att du ska lyckas. Hon kan till exempel bestämma att all effekt på fem eller lägre är ett misslyckande.

I vissa fall bör spelledaren slå egenskapsslaget. Det gäller till exempel om du ska upptäcka någon som gömt sig. Om spelledaren ber dig slå en tärning inser du att det är något lurigt på gång och blir misstänksam. Då är det bättre att spelledaren slår utan att säga vad saken gäller.





Exempel:

Du har 100 poäng att fördela på Harrys egenskaper. Han ska vara smidig och skärpt, men inte överdrivet stark och tålig. Han har ett lite kantigt utseende och är inte särskilt vacker. Han har en gymnasieutbildning, men ingen universitetsexamen. Du fördelar poängen.

RÖRLIGHET	18
STYRKA	15
TÅLIGHET	11
UTSEENDE	8
EGO	15
KARISMA	12
UPPMÄRKSAMHET	10
UTBILDNING	11

När han fyller 40, om ett år, kommer rörlighet, styrka, tålighet och uppmärksamhet att sjunka ett steg, medan ego, karisma och utbildning höjs ett steg. Det förändrar hans sekundära egenskaper, men inte hans färdigheter.

Fysiska egenskaper

De fyra första egenskaperna beskriver fysik och utseende. Du börjar med att bestämma hur stark och snabb, uthållig och vacker din rollperson är. Det avgör hur poängen ska fördelas mellan egenskaperna.

Du behöver inte lägga lika många poäng på de fysiska och de mentala egenskaperna. Du kan vara stor, stark, smidig, vacker och ganska dum och disträ, eller liten, klen, klumpig och oerhört intelligent och välutbildad.

Var och en av egenskaperna innefattar flera drag och talanger. De förklaras närmare nedan. Inom parentes står den förkortning som används senare i spelet och på rollbeskrivningen.

Rörlighet (RÖR)

Rovdjuret reser sig från sitt sönderslitna offer och spetsar öronen. En kula slår in i väggen bakom henne. Hon ser sig snabbt om och tar ett språng ut i mörkret.

Tjuven ålar sig försiktigt in genom ventilations-trumman. Han tvingas vrida sig som en mask för att inte fastna i det dammiga röret.

En våg av mörker och hetta slår ut när demonen materialiseras. Magikern tar ofrivilligt ett halvt steg bakåt och kliver nästan över det skyddande pentagrammets linjer, men lyckas i sista stund återfå balansen.

Rörlighet är både snabbhet, smidighet och balans. Den avgör hur god kontroll du har över din kropp. En rörlighet på ett antyder att du har någon svår nervsjukdom. Någon med rörlighet tjugo kan dansa på slak lina och åla sig in i de trångaste utrymmen.

RÖRLIGHETSSLAGET Rovdjuret slår ett rörlighetsslag för att hinna undan innan nästa kula avfyras. Tjuven slår för att ta sig igenom röret utan att fastna. Arkanisten slår för att behålla balansen och inte bryta pentagrammet.

Styrka (STY)

Rovdjuret kastar sig mot järnstaket med ett vrål. Gallret ger vika och de vita tänderna blottas i ett belåtet grin.

Tjuven tar spjörn med fingertopparna för att hålla sig kvar i schaktet. Han drar sig långsamt upp, undan de hotande fläktbladen som roterar under honom.

Nefariten griper tag i mannens nacke och sluter långsamt handen. Han hör det krasande ljudet när benet krossas under skinnet.

Styrka är att använda sin muskelkraft på bästa sätt för att uppnå sitt mål. Alla har inte samma förutsättningar att bygga upp sina muskler. Kvinnor får aldrig lika mycket muskler som män. En styrka på tjugo betyder att du har tränat upp dig till toppen av din egen förmåga. En väldig man med styrka tjugo är starkare än en kvinna eller en mindre man med samma styrka, men alla har lika god kontroll över sina muskler.

STYRKESLAGET När rovdjuret slungar sig mot staketet krävs ett styrkeslag. Likaså när en människa försöker lyfta ett väldigt stenblock eller dra sig uppför ett rep med ena armen. Då passar ingen färdighet, utan den raa styrkan faller avgörandet.



Tålighet (TÅL)

Rovdjuret får en kula i sidan. Det svartnar för ögonen, men med ett vrål tvingar hon blicken att klarna och håller sig på benen.

Razidens offer ligger försvagad av blodförlusten och kämpar för att hålla sig kvar i livet.

Den flyende mannen hör halvmänskliga vrål bakom sig och tvingar sig att springa vidare genom de mörka ruinerna, mil efter mil.

Tålighet är att motstå smärta och sjukdom, att klara utmattnings, hunger och törst. Tåligheten är densamma för alla. En tålighet på ett har den som ständigt lever på dödens brant. Minsta ansträngning tömmer alla krafter. En tålighet på tjugo betyder att du klarar väldiga umbäranden och kan ta svåra skador utan att dö.

TÅLIGHETSSLAGET Rovdjuret som träffas av förföljarnas kulor måste slå ett tålighetsslag för att inte falla ihop. Mannen med blodförlusten slår ett tålighetsslag för att inte duka under. Löparen slår för att kunna springa vidare.

Utseende (UTS)

Utseendet är ett mått på din skönhet. Har du mycket högt eller mycket lågt utseende drar du blickarna till dig. Vackra människor gör lättare intryck på det motsatta könet.

Utseendeslaget är inte särskilt vanligt. Det avgör det första, yttre intrycket du gör. Lyckas det är främmande människor intresserade. Det första goda intrycket kan förstas saboteras av ett dåligt beteende.

Mentala egenskaper

De mentala egenskaperna beskriver personlighet och psyke. Beskriv personligheten genom att placera ut egenskapspoängen på de mentala egenskaperna.

Ego (EGO)

Detektiven studerar de darriga tecknen som står ristade i murbruket. "Det är samma tecken som på mordplatsen, men spegelvända," säger han plötsligt.

Tjuven försöker påminna sig vägen genom den slingrande labyrinten. Han tar fel vid en krök, men rättar sig och kommer så småningom fram till kontoret där svaga röster hörs genom ventilationsgallret.

Kvinnan stirrar skräckslagen in i det rasande vildjurets käftar. Hon vill svimma, men håller sig med en kraftansträngning kvar på fötter. Hon makar sig långsamt bort mot det medvetlösa barnet vid monstrets tassar.

Ego är intelligens, minne och viljestyrka samlad i ett. Ego avgör om du lyckas lösa ett svårt problem eller påminna dig något diffust minne.

EGOSLAGET Detektiven som studerar de inristade tecknen kan slå ett egoslag, men det är vanligare att spelarens intelligens får avgöra ett sådant problem. Tjuven slår ett egoslag för att hitta rätt. Kvinnan slår för att kunna stå emot det grinande rovdjuret.

Karisma (KAR)

Detektiven ler och spänner blicken i den bistre kriminalinspektören. "Nog kan jag ta mig en liten titt på mordplatsen, herr inspektör," säger han.

Prästen spänner blicken i sin församling. "Och jag säger er," ropar han, "I Hans namn ska ni följa hans utvalda och hans ord ska vara er lag."

Hon ler mot honom över bordet. "Du är vacker," säger hon. Han tittar ned och rodnar.

Karisma är din utstrålning och charm. Människor med karisma kan övertyga andra om att de har rätt, hetsa folkmassor att följa dem eller charma och förföra sina arma medmänniskor.

KARISMASLAGET Detektiven slår för att övertyga kriminalinspektören att han ska få titta på brottsplatsen. Prästen slår för att hetsa sina åhörare och flickan för att charma den unge mannen.

Uppmärksamhet (UPP)

Rovdjuret spetsar öronen och hör jägarnas smygande steg. Det kryper ihop och väntar på rätt tillfälle att anfalla.

Tjuven får i sista stund syn på larmtråden i fönstret. Han drar snabbt undan handen och tar upp sina verktyg för att koppla runt den.



Detektiven står och diskuterar mordgåtan med inspektören, när hans blick plötsligt faller på ett egendomligt tecken tecknat i blod på asfalten.

Uppmärksamhet är ett mått på din sinnesskärpa. Är du uppmärksam lägger du märke till detaljer, upptäcker dolda ting, svaga dofter och ljud. Uppmärksamhetsslaget används när du inte medvetet letar efter något, utan bara råkar upptäcka det.

UPPMÄRKSAMHETS-

SLAGET Rovdjuret slår för att höra förföljarnas steg, tjuven för att se den tunna tråden. Detektiven letar inte aktivt spår på mordplatsen och slår därför för att se tecknet.

Exempel:

Harry har 15 i styrka. Han kan bära 15 kilo utan att bli utmattad. Bär han 25 kilo förlorar han 30 uthållighetspoäng i timmen (3×10), en poäng för varje kilo utöver bärförmågan. Efter drygt två timmar måste han vila. Han kan maximalt lyfta 150 kilo.

Harry har 18 i rörlighet. Han kan röra sig nio meter ($18/2$) på fem sekunder. Han kan som mest springa springa 54 meter på fem sekunder (18×3).

Harry har 18 i rörlighet. Han kan utföra tre handlingar under en stridsrunda.

Harrys rörlighet på 18 ger +6 i initiativbonus. Han får lägga 6 till sitt initiativslag.

Harry har 11 i tålighet. Fyra skrämor på honom motsvarar ett lätt sår, tre sår ett allvarligt

Sekundära egenskaper

De sekundära egenskaperna beräknas utifrån dina fysiska egenskaper. De bestämmer mer exakta saker som hur mycket du kan lyfta och hur långt du orkar springa. Då slipper spelare och spelledare gräla om vad rollpersonen kan och inte kan göra. Du lägger inga egenskapspoäng för att få de sekundära egenskaperna.

Förenklade rollpersoner

Förenklade rollpersoner beräknar sekundära egenskaper på vanligt sätt.

Bärförmåga

Du kan bära din styrka i kilo utan att bli utmattad. Det förutsätter att du går i någorlunda lugn takt. Det är i allmänhet omöjligt att bära mer än tre gånger styrkan någon längre sträcka. När du springer kan du bara bära halva din styrka utan att försinkas.

Bär du mer än din bärförmåga minskar uthålligheten med tre poäng i timmen för varje kilo utöver bärförmågan. Den förlusten är utöver de uthållighetspo-

Utbildning (UTB)

“Kambrium”, muttrar studenten tyst för sig själv, “en geologisk period, någonstans i närheten av silur om jag inte minns fel.”

“Vi slår upp det så slipper du grubbla,” föreslår hans kamrat.

Utbildning är din bokliga bildning. Utbildningslaget avgör din allmänbildning och kunskaper i specialämnen du är utbildad i. Med hög utbildning är du van att leta information i bibliotek, dataregister och bland människor. Upp till 15 motsvarar utbildningsvärdet också antalet år du har studerat, över 15 motsvarar det två år per steg. De allra flesta har därför en utbildning på lägst nio, troligen elva eller högre.

UTBILDNINGSSLAGET Studenten slår för att påminna sig vad kambrium är. Det räknas till allmänbildningen att veta det. Hans kamrat får slå ett slag för att hitta uppgifter om kambrium i ett lexikon eller en fackbok.

äng du förlorar bara genom att förflytta dig (se Tid och förflyttning.)

Du kan maximalt lyfta din styrka gånger tio i kilo.

Förflyttning

Du kan röra dig din rörlighet/2 i meter under en stridsrunda. En stridsrunda är sex sekunder. En vältränad person kan springa sex gånger längre under en stridsrunda ($\text{rörl} \times 3$). Det beskrivs närmare under Tid och förflyttning.

Handlingar

Under en stridsrunda kan du utföra ett visst antal handlingar. Ju fler handlingar du har, desto mer hinner du göra under stridsrundan. Rörligheten styr hur många handlingar du har. Alla kan utföra minst två handlingar under en stridsrunda. Har du en rörlighet på 16-19 får du ytterligare en handling. En rörlighet på 20-29 ger +2 handlingar. Därutöver får du ytterligare en handling för varje tio i rörlighet, högst upp till 9 handlingar. Fler än 9 handlingar kan ingen varelse utföra under en stridsrunda. Handlingar och stridsrundan förklaras närmare under Strid.



Initiativbonus

Initiativbonusen styr i vilken ordning de stridande anfaller i strid. Initiativet avgörs av ett slag med 1T10. Den som slår högst anfaller först, sedan den som slår näst högst, osv. Initiativbonus höjer eller sänker det resultat som du slår fram. Har du hög initiativbonus hinner du ofta anfalla först. De som är så långsamma att de har avdrag från slaget anfaller nästan alltid sist.

Initiativbonusen beräknas utifrån rörligheten. Varje steg över 12 i rörlighet ger +1 i initiativbonus. De långsamma får avdrag. För varje steg under 8 i rörlighet dras -1 från slaget.

STY+RÖR	SKADEBONUS
3-6	-3
7-10	-2
11-14	-1
15-20	0
21-24	+1
25-28	+2
29-32	+3
33-40	+4
41-46	+5
47-54	+6
55-60	+7

Skadebonus

Den som är smidig och stark gör mer skada när han slåss med bara händerna eller med närstridsvapen. Du lägger en skadebonus till effekten du gör när du hugger eller slår mot en motståndare.

Skadebonusen baserar sig på styrkan och rörligheten. Tabellen visar vilka tillägg eller avdrag du gör till effekten när du slåss i närstrid.

Skadebonusen används bara i närstrid och i strid med kastvapen. Den gäller inte skjutvapen. När du kastar ett vapen läggs halva skadebonusen, avrundad nedåt, till effekten.

Efter 60 ökar skadebonusen med ett för varje tiotal i ökade egenskapsvärden.

SKADEKAPACITET VID OLIKA TÅLIGHET	
TÅL 1-5	3 SKRÅMOR = 1 LÄTT 2 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 2 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 6-10	4 SKRÅMOR = 1 LÄTT 3 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 2 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 11-15	4 SKRÅMOR = 1 LÄTT 3 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 3 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 16-20	5 SKRÅMOR = 1 LÄTT 4 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 3 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 21-25	6 SKRÅMOR = 1 LÄTT 5 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 3 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 26-30	7 SKRÅMOR = 1 LÄTT 6 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 4 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT

Skadekapacitet

Du tål en viss mängd skada utan att dö. Små och klena människor dör lättare än sega och starka. Skadorna representeras av fyra olika sorters sår: skråmor, lätta sår, allvarliga sår och dödliga sår.

Skråmor är skrubbsår, små

skärsår och lätta blåmärken, bulnader och brännsår. Lätta sår är större skärsår, stora blåmärken, större brännsår och lätta krossskador. Allvarliga sår är djupa skärsår, krossade och brutna ben, svåra brännskador och sönderslitna muskler och senor. Dödliga sår dödar direkt eller efter en kort tid.

När du har fått tillräckligt många sår av en typ räknas de ihop och blir ett svårare sår. Tillräckligt många skråmor räknas som ett lätt sår, tillräckligt många lätta sår som ett allvarligt och tillräckligt många allvarliga sår som ett dödligt. Det innebär inte att det

mirakulöst bildas ett värre sår än tidigare. Snarare är det så att summan av smärta och blodförlust från de tidigare sårerna anstränger kroppen extra mycket. En stark person tål fler sår av olika typ än en svagare. Tåligheten avgör hur många sår av en typ du klarar innan de räknas som ett sår av svårare slag. I tabellen visas sambandet mellan tålighetsvärde och hur många sår av en viss typ du kan få innan de räknas som ett svårare sår.

Ett dödligt sår dödar alltid. Du kan alltså inte ha flera dödliga sår, utan dör av det första.

Över 30 ökar antalet skråmor, lätta och allvarliga ett steg för varje 5 i tålighet. Vid tålighet över 80 ökar antalet ett steg för varje 10 i tålighet.

Uthållighet

Uthålligheten avgör hur mycket du orkar. Den bestämmer hur länge du kan springa, slåss, älska eller hålla dig vaken utan att falla ihop. Uthålligheten beräknas som din tålighet x 5 + 30. Uthålligheten minskar med tre per timme för varje kilo du bär utöver din bärförmåga. Den minskar också vid ansträngningar.

Du får tillbaka en poäng uthållighet vid tre minuters vila. Det blir fem poäng på 15 minuter och 20 poäng under en timmes vila.

och tre allvarliga ett dödligt.

Harrys styrka plus rörlighet blir 33. Han har en skadebonus på +4. Den läggs till effekten när han slåss med närstridsvapen eller bara händerna. Med kastvapen läggs +2 till effekten.

Med 11 i tålighet har Harry en uthållighet på 85.



MÖRKA HEMLIGHETER

"...the fiercest survivor — the purest warrior...glaring, hating...claiming me as his own. Dreaming...I was only six years old when that happened. When I first saw the cave..."

Frank Miller: The Dark Knight Returns

Du kan hitta på egna hemligheter som passar till rollpersonens levnadshistoria och till den typ av äventyr som spelledaren planerar. Vi ger några förslag på mörka hemligheter som kan fungera som inspiration.

Välj en hemlighet som passar din arketyper och dina nackdelar. Vid arketyper anges hemligheter som kan passa till typen. Vid hemligheterna anges några nackdelar som kan ha sitt ursprung i hemligheten. Hemligheten kan också vara orsaken till fördelar, som sjätte sinne, som utlöses av traumat i upplevelsen.

Spelledaren avgör vilka bakgrunder och hemligheter som kan godtas i spelet. Kult är i första hand tänkt att spelas med hjältar som kämpar mot mörkret. Alltför destruktiva personer med blodiga förbrytelser på sina samveten är dels svårspelade, dels får de lätt spelet att spåra ur.

Bestäm vad som orsakade hemligheten och foga in den i levnadshistorien. Ingenting hindrar att du har

Hjältarna i Kult har en anknytning till mörkret. Någon händelse i ditt förflutna, ett arv från tidigare generationer eller uppslitande möten med mörka makter har öppnat en kanal mot det destruktiva och vansinniga. En sådan mörk händelse har format dig och ligger bakom många av dina nackdelar. Hemligheten kan användas av spelledaren för att skapa äventyr och händelser. Den kan plötsligt dyka upp och börja jaga dig i form av förbannelser, förmodat döda släktingar, uppdrag som måste utföras, brott som måste sonas.

Hemligheten påminner om en nackdel, men där nackdelen är en reaktion hos rollpersonen är hemligheten själva orsaken. Den förklarar hur fördelar och nackdelar har uppkommit.

Alla med negativ mental balans har en mörk hemlighet. Någonting har orsakat allt detta mörker i rollpersonen. Också om du har positiv balans är det mycket möjligt att du har en hemlighet. Det väljer du själv.

flera mörka hemligheter om de hänger ihop och är rimliga.

Flera av hemligheterna vi ger exempel på har en ockult anstrykning. De gör att rollpersonerna har träffat på övernaturliga makter innan spelet börjar. Om spelledaren vill ha mer "oskuldsfulla" rollpersoner kan hon förbjuda sådana hemligheter. Då återstår Ansvarig för medicinska experiment, Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Sinnessjukdom och Skyldig till brott som möjliga hemligheter.

Förenklade rollpersoner

Välj en av de mörka hemligheter som står under din arketyper, om du vill. Du kan välja att inte ha någon mörk hemlighet, också om du har en negativ mental balans.



Mörka hemligheter

ANSVARIG FÖR MEDICINSKA EXPERIMENT

BESATT OCH HEMSÖKT

FAMILJHEMLIGHETER

FÖRBANNELSE

FÖRBJUDEN KUNSKAP

OCKULTA UPPLEVELSER

OFFER FÖR BROTT

OFFER FÖR MEDICINSKA EXPERIMENT

PAKT MED MÖRKA MAKTER

SINNESSJUKDOM

SKYLDIG TILL BROTT

ÖVERNATURLIG UPPLEVELSE

ARVTAGARE

ROTLÖS/FLYKT

EFTERLEVANDE

UTVALD

VÄKTARE

Ansvarig för medicinska experiment

"Jag hade störningar i tidigare experiment. En försöksperson slet loss elektroderna och slog sig blodig mot väggen. Jag borde ha sett faran innan det var för sent. Jag hade hyrt en ung student och drog ut honom med preglanadin. Han sov lugnt i två timmar. Sedan löpte EEG:t amok. Jag trodde det var en hjärnblödning och sprang in i försöksrummet. Han var inte död, men kroppen var förtvinad, förvriden som på ett balsamerat lik, grön gul med mörka fläckar. Jag avbröt experimentet och tog aldrig upp det igen. Pojken vaknade aldrig. Han dog efter några veckor. Men han kom tillbaka i drömmarna. Han har förföljt mig sedan dess."

Du har, i vetenskapens namn, utfört tvivelaktiga experiment inom medicin, psykologi eller någon närliggande disciplin. Du förföljs av dåligt samvete och tvivel, och dessutom troligen av försökspersoner som fått sina liv förstörda eller ättlingar till försvunna försökspersoner.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Fobier: döden; försöksdjur; ljud; modern teknik; mörker; sjukhus; sömn, Förträngning, Förföljelsemani.

Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Rationalist, Tvångshandlingar: noggrannhet; renlighet

Besatt och hemsökt

"Det började när jag flyttade till en lägenhet i Gamla stan. Jag kände från början en spänning, som en närvaro i rummet. Första natten vaknade jag på golvet i trapphuset. Nästa natt vaknade jag av ett ljud. När jag tände lampan var alla möbler utom sängen sönderslagna. En annan natt hade jag slitit upp långa revor på armarna och bröstet med naglarna. Riktigt rädd blev jag först när jag vaknade på golvet i badrummet tidigt en morgon, naken, täckt av ett gröngrått slem och alldeles stel lederna. På golvet låg en blodig kniv. Kaklet och golvet var fläckat med blod. Jag berättade aldrig för någon, städade bara och flyttade veckan därpå, men precis innan jag somnar på kvällarna känner jag fortfarande en närvaro."

Du har lätt att bli besatt och har någon gång drabbats av en ande eller något annat väsen. Du kan ha blivit besatt av en demon eller jagad av något andeväsen.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: cellskräck; drömmar; döden; mörker; ockulta händelser; ensamhet; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Mardrömmar, Missbrukare, Ofrivilligt medium, Rationalist, Tvångstankar

Familjehemlighet

"De sade aldrig vad som hände min bror. Min far påstod att han hade gett sig av med sina vänner, men jag visste att det inte var sant. Sedan började jag höra ylanden från källaren. Låsta dörrar spärrade vägen ner och ingen ville svara på mina frågor om vad som fanns där nere. En natt kunde jag höra hur ljuden formade namn. Min mors namn. Min fars namn. När jag hörde mitt eget namn kostade jag mig ur sängen och rusade ner i källaren. Dörren var uppbruten och endast en unken stank antydde att något hade levt nere i mörkret. Så hörde jag min fars skräckfyllda skrik."

Din familj har någon väl bevarad hemlighet som du invigdes i som barn eller undanhölls. Det kan vara att

Exempel:

En förbannelse vilar över Harrys släkt. Den äldste sonen i varje generation är förutbestämd att döda sin yngste bror. Det är ingenting som familjen talar om, eller ens erkänner för sig själva, men de vet att förbannelsen vilar över dem. Harry var 8 år när hans yngre bror Simon föddes. När brodern var några månader skickades Harry till en internatskola i New York. Enligt föräldrarna var det för att han skulle få bättre utbildning, men han kände på sig att det hade med brodern att göra. När han var hemma på loven hölls han under ständig uppsikt när han var tillsammans med sin bror. Han blev mer och mer irriterad på Simon och började reta honom och skrämma honom. En eftermiddag när Harry var 12 år var han ensam hemma med brodern. Han lockade ned honom i matkällaren under huset och låste in honom. Det dröjde fem timmar innan familjen kom hem, började leta efter pojken och hittade honom. Han var svårt biten av rättor och hade förlorat mycket blod. Några timmar senare dog han. Saken tystades ned inom familjen och man talade aldrig om olyckan eller om Simon. Men Harry känner en ständig tyst anklagelse som gör att han sällan besöker sina föräldrar.

Du skriver Förbannelse under Mörka hemligheter på rollformuläret.

Detaljbeskrivningen av förbannelsen görs på ett separat papper.



I levnadshistorien antecknar du att Simons födelse och död utlöste den gamla familjeförbannelsen:

19/4-61 Pleasant Grove General Hospital

H:s bror Simon föds
Förbannelsen aktualiseras

21/8-61 New York

H skickas till internatskola i New York

17/4-65 Föräldahemmet, Pleasant Grove

H:s bror Simon dör i olycka
Förbannelsen går i uppfyllelse

dina föräldrar i själva verket är avgudadyrkare, att din bror egentligen är ett nattens barn, osv.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Fobier: blod; djur; döda; eld; mörker; ockulta händelser; underjorden; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad av familjen, Mardrömmar, Missbrukare, Mytoman, Rationalist, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångshandlingar

Förbannelse

"Det är särskilt för dig," sa försäljaren på bruten franska och räckte över bandet. Ett vanligt kassettband. Det stod något på fodralet, lite som arabiska, men inte riktigt. Jag tog hem det och spelade det, gång på gång, ringlande melodier och en dov rytm i bakgrunden. Jag kunde inte förmå mig att stänga av det. Det ringde på dörren. Polisen. "Är ni Bertrand Fresnan? Jag är ledsen att behöva meddela att er fru är död." Hon hade hoppat framför en t-banevagn. Självmord. Och det var bara början. Sedan dog Louise. Och sedan Patrick. Jag flydde från allt, från hem och vänner. Men bandet tog jag med mig. Jag spelar det varje kväll."

Du och/eller din familj är drabbad av någon vedervärdig förbannelse. Äldsta sonens själ kan vara såld åt någon varelse från andra sidan. Yngsta sonen kan vara förutbestämd att döda sin far utan att själv vara medveten om det. Du kan själv vara förbannad, eller ha drabbats av förbannelsen som vilar över någon annan familjemedlem. Du kan vara på flykt undan förbannelsen.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: döden; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förbannelse, Förföljelsemani, Hemsökt, Mardrömmar, Missbrukare, Mytoman, Otur, Personlighetsklyvning, Rationalist, Tvångstankar

Förbjuden kunskap

"I vuxen ålder trodde jag minnesfragmenten från min barndom var fantasier; den vackra kvinnan som

kom hem till min far och gav honom skimrande spelkort där personerna rörde sig och talade. Männenn med tatuerade ansikten och krökta svärd som gömde sig i vår källare. Stanken från det otänkbara som tog form i pappas arbetsrum och lämnade en vit fläck i mitt minne. När jag använde det i min roman trodde jag det var ett barns påhitt. Men när männenn med tatuerade ansikten dök upp, när ett kort med min döde fars levande ansikte en dag låg i brevlådan och viskade en varning, då förstod jag att minnet talade sanning."

Du har på något sätt kommit över hemligheter du inte borde ha. Det kan röra något ockult sällskap, någon kult eller till och med någon gudom. Du känner kanske, utan att själv veta det, till nyckeln som kan lösa odödlighetens gåta eller öppna portarna ned till underjorden. På grund av hemligheten jagas du av olika fiender.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fobier: blod; döden; mörker; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Tvångshandling

Ockulta upplevelser

"Jag trodde inte på demoner. Inte förrän luften började vibrera och rummet fylldes av ett mörker som strömmade ut från cirkelns mitt och utplånade allt ljus. Jag såg aldrig Jonathan dö, hörde bara hans skrik genom mörkret och kände det varma blodet som stänkte mig i ansiktet. När mörkret skingrades var blod och inälvor det enda som fanns kvar av honom. I kritcirkelns mitt var ett primitivt tecken ritat i blod, ett tecken jag skulle få anledning att frukta..."

Du har deltagit i eller varit vittne till ockulta upplevelser. Det kan handla om frambesvärjande av demoner, offerriter, öppnande av portaler till andra världar eller riter som förvandlar någon människa till oigenkännlighet. Upplevelsen kan vara kopplad till familjen, till vänner du fått senare eller till ditt eget ockulta intresse.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; mörker; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångstankar



Offer för brott

“Pamira och Kim var alltid grymma mot mig. De var tvillingar och mina äldre syskon, men så olika mig man kan bli. Korta där jag var lång. Mörka där jag var ljus. Några minnen är svårare än andra; när de dödade Joff, min hund, och lämnade hans avhuggna huvud i min säng. När de band mig i stallet och slog mig med hästpiskan, tvingade mig att se på när skar upp vår katt och lät henne förblöda. De låste in mig i källaren tillsammans med kattans kropp som lockade fram råttorna. Jag var vettskrämd och drömde om att ta livet av mig. Det var en befrielse när Kim hamnade på anstalt efter att ha mördat gubben Kwerzow. Efter en vecka hjälpte Pamira honom att rymma. Vi hörde aldrig mer av dem. Men jag vet att de finns någonstans, att de kommer tillbaks.”

Du har utsatts för något vedervärdigt brott eller tvingats delta i avskyvärda ritualer som har satt bestående spår. Det kan handla om misshandel eller grova kränkningar av något annat slag. Du har aldrig vågat berätta om upplevelserna för någon.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Edsvuren hämnd, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; eld; ljud; modern teknik; mörker; personer av motsatt kön, Förträngning, Förföljelsemani, Mardrömmar, Mytoman, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Tvångstankar

Offer för medicinska experiment

“Mitt första minne är från något av alla tester, blodprover och kontroller. Mamma sa att det var för att jag inte skulle bli sjuk. Senare förstod jag att “mamma” inte var min riktiga mamma. Jag har inga föräldrar. Männen med de gröna munskydden skapade mig. När jag kom upp i tonåren förstod jag att jag inte var riktigt mänsklig, att något var väldigt fel. Mina seniga muskler, grova klor och sylvassa tänder var inte en människas. De kallade mig “misstag” och försökte döda mig, men jag lurade dem och kom undan.”

Du deltagit i eller utsatts för tvivelaktiga medicinska, psykologiska eller genetiska experiment. Det kan handla om forskning kring drömmar, droger, stress eller olika organismers inverkan på psyket. Du kan också vara ett resultat av genetiska experiment som dina föräldrar har utsatts för, så att du måste söka i ditt förflutna för att begripa vad som pågår.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; ljud; modern teknik; mörker; sjukhusmiljö, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Missbrukare, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Tvångstankar

Pakt med mörka makter

“Det var mycket lite tid kvar. Jag ritade upp tecknen på golvet, på väggarna och i taket. Hela den lilla lägenheten var täckt med finstilta kyrilliska och hebreiska bokstäver som ringlade sig i cirklar och ormar över målningen. Fyllot var fortfarande medvetslöst. Jag skakade undan de sista samvetsförebärslerna. Det var min sista chans. De var på väg för att hämta mig. Jag hörde det rytmiska dunket mot takplåten. Men jag tänkte lura dem. Ett hugg från den tandade kopparkniven slet upp offrets pulsåder. Fyllot tittade upp med stora ögon, sedan drogs en mjölkvit hinna över ögonen. Jag höll andan. Dunket kom närmare, stannade ett ögonblick, sedan fortsatte det bort över taken. Jag hade lurat dem, för den här gången...”

Du har slutit en pakt med mörkrets makter. Kanske har du lovat sin själ till underjordens demoner. Kanske har du frånvurit dig rätten till död och återfödelse för att få makt och rikedomar i detta livet. Exempelpersonen lurar dödens hantlangare genom att lämna någon annans liv i utbyte. Men en sådan bluff får syndaren som bekant betala tillbaka tiofald i slutändan. Den som har slutit sådana mörka pakter drivs av en ständig skräck att hinnas upp av sitt förflutna.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier, Förbannelse, Förträngning, Förföljelsemani, Girig, Hemsökt, Jagad av onda makter, Lögnare, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Självisk, Tvångstankar

Sinnessjukdom

“Jag tryckte mig mot den madrasserade väggen. Händerna var fjättrade. Jag var övertygad att de tänkte offra mig. Ett skrapande ljud från hörnet fick mig att vända mig om. Väggen buktade sig ut och brast. Ett grinande huvud med glödande ögon trängde sig ut. Jag skrek och allt blev svart. När jag vakna-



de låg jag i spännbälte igen. "Jag vet faktiskt inte vad vi ska göra med dig, Emanuel", sa doktorn."

Du har själv varit sinnessjuk eller levt nära någon anhörig som drabbats av sinnessjukdom. Om du själv har varit svårt sjuk är det troligt att du kan få återfall. Erfarenhet av nära anhörigas sjukdom har kanske gjort dig benägen att själv insjukna. Sjukdomen kan vara knuten till ockulta eller övernaturliga upplevelser.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: alla upptänkliga, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Manisk, Mano-depressiv, Mardrömmar, Missbrukare, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Tvångstankar och -handlingar

Skyldig till brott

"Jag visste inte vad det var som hände. Plötsligt tändes ljuset och en gammal man stod i dörröppningen. Joseph svängde runt och rusade på honom. Jag kunde inte röra mig, stod som paralyserad mitt i rummet. Joseph slog och slog och slog, tills gubben inte rörde sig. Blodet rann ut över golvet och jag kräcktes. Hur vi tog oss därifrån vet jag inte. Jag vet inte heller hur slugträet hamnade i mina händer efteråt."

Du har, antagligen som mycket ung, lockats att delta i något grovt brott som mord eller dödsmisshandel. Du drivs av ständiga samvetskval. Det kan också vara ett mindre allvarligt brott som har uppförstorats till orimliga proportioner av din fantasi.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Fobi: cellskräck; döden; folkmassor; poliser, Förträngning, Förföljelsemani, Efterlyst, Lögnare, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Tvångstankar

Övernaturlig upplevelse

"När räddningsstyrkan kom satt jag ensam kvar. Ett helt kvarter var ödelagt, möblerna sönderbrända, dörrarna utblåsta. Jag satt på golvet längst in i garderoben med nullen tätt tryckt mot bröstet. Alla andra var borta, 346 människor spärlost försvunna. Jag nynnade tyst på en barnkammarramsa och stirrade ned i golvet. I alla fall påstod de senare att det hade varit så. Själv minns jag ingenting."

Du har upplevt något långt utom det vanliga som

inte kan fogas in i de vanliga referensramarna. Du kan ha försvunnit under flera dygn som liten och sedan återfunnits naken i skogen med ett färdigt leende på läpparna. Hemstaden kan plötsligt ha tömts på folk och du återfanns ensam av räddningsstyrkorna. Familjen kan ha försvunnit, slukats av övernaturliga monster, sönderslitits av demoner eller nedburits i helvetet så att bara du lämnades kvar.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; mörker; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångstankar

Arvtagare

"Brevet från Frankrike avslöjade att jag tydligen haft en avlägsen släkting. Varken jag eller mina föräldrar hade hört talas om honom, men efter att ha kollat i kyrkobokföringen hittade vi någon som skulle kunna vara en gemensam länk. Nu hade denna släkting dött och lämnat något efter sig. Han hade av oförklarliga skäl lämnat föremålet till mig. Vår förvåning blev ännu större då vi fick arvet från Frankrike. Det var en liten staty, tillverkad i ett svart, hårt material. Den föreställde en naken man med klor och huggtänder. Han hade enorma muskler. När vi höll i den fick vi en känsla av obehag. Det var efter att statyn dök upp som drömmarna började. Och inbrotten. Vi fick mystiska besök av svartklädda män som ville köpa statyn. När vi inte ville sälja hotade de oss att vi skulle få stå vårt kast."

Du har av en avlägsen och okänd släkting lämnats ett föremål med ockult anknytning. Du har gripits av en fascination för objektet och vägrar att lämna det från dig. Den andra sidans tjänare är ute efter det och försöker köpa eller stjäla föremålet från dig. Föremålet är laddat med magisk energi och dess biverkningar kan påverka dig negativt.

NACKDELAR: Förbannelse, Förföljelsemani, Girig, Hemsökt, Jagad, Mardrömmar, Fobier: främlingar; ockulta händelser; mörker; övernaturliga händelser, Hemsökt, Missbrukare, Rationalist

EFTERLEVANDE

"Allt började då Scotty dog. Han hade arbetat dag och natt med sitt gigantiska "scoop", som skulle ge honom Pulitzer-priset. Det enda han talat om då vi träffades var det uppslag och de otroliga nyheter han hade fått tag på. Självklart kunde han inte berätta något för



mig eftersom han måste skydda sina källor. Så hittade de honom död i hans fotolaboratorium, dränkt i någon fotovätska. Hans nyheter var tydligen för heta. Efter hans död började telefonsamtalen. Viskande röster som krävde att jag skulle avslöja vad jag visste. Hotbrev om att jag skulle råka illa ut om jag avslöjade något. Mystiska personer som följer efter mig på nätterna. Jag vet inte vad jag skall göra, jag har ingen aning om vad Scotty höll på med!”

En dig nära stående person har forskat i det fördolda och oekulta. När han kom samningen för nära blev han undanröjd. Han kanske har försvunnit. Kanske han håller sig undan? Eller har blivit kidnappad. Efter att din vän dött/försvunnit har du börjat trakasseras av mystiska främlingar som kräver att du överlämnar all information till dem och att du håller tyst om saken. Problemet är att du inte vet vad det är de mystiska rösterna är ute efter.

NACKDELAR: Depression, Edsvuren hämnd, Fobier: ensamhet; folksamlingar; främlingar; ljud; mörker. Förträngning, Jagad, Lögnare, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Tvångstanke, Förföljelsemani

Rotlös/flykt

“Så länge jag kan minnas har vi varit på väg. Aldrig stannat till mer än någon månad på varje plats. Alla vi mötte kastade misstänksamma blickar på oss och behandlade oss som om vi vore brottslingar. Jag frågade far flera gånger men han ville inte säga något. Så inträffade något som tvingade oss att flytta vidare. Kanske det hade något att göra med fars nattliga expeditioner. En gång stoppades vi av några svartklädda män som tog far med sig. Mor grät länge efter det och vi såg aldrig far igen. Efter det blev det lite lugnare, men snart var vi på väg igen.”

Någon händelse eller aktivitet hos din familj har tvingat dig att alltid vara på resande fot. Alltid på flykt från de som letar efter dig och dina nära. Kanske det är en förbannelse eller ett straff för oerhörda brott. Kanske du tillhör en religiös minoritet.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Fobier: folksamlingar; ensamhet; främlingar; oekulta händelser, Förbannelse, Förföljd, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Sexualneuros

Utvald

“Mina drömmar har alltid varit konstiga. Fyllda av

fullmånar och med människor som dansar nakna kring stenaltare. Och högst upp på altaret, jag själv, hållande en skarp dolk. Dolken använder jag till att skära ur hjärtat på en ung flicka som ligger bunden vid altaret. De dansande människorna sjunger ett namn jag aldrig hört men ändå känner igen. Bachnarat, Bachnarat, den svarte. Psykologerna förklarade det som en neuros betingad av min uppväxt. Men då jag började få brev undertecknade med blod och personer klädda i långa mantlar dansade på min gräsmatta vid fullmåne började jag förstå att något mer skrämmande ligger bakom.”

Du är av gudarna eller av en kult utvald att bli deras ledare eller deras offer. De kommer att hämta dig när tiden är mogen. Kanske de har valt dig på måfå. Kanske dina föräldrar är kultister.

NACKDELAR: Fobier: blod; djur; döden; folksamlingar; heliga platser; mörker; fullmåne; oekulta ritualer. Förbannelse, Förträngning, Hemsökt, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Schizofreni, Sexualneuros, Självvisk

Väktare

“Till slut blev min nyfikenhet stillad. Far tog mig upp på vinden och visade vad det var som var gömt i det stora klädskaftet. Till min förtjusning var det ett långt, vackert bredsärd. Det glänste om det i det dunkla ljuset. Sedan fick jag svära en ed att för alltid försvara detta särd med mitt liv. Endast om den svarte korpen återkom skulle jag lämna särdet till honom. Jag frågade hur jag skulle känna igen mannen när han kom. Far log och svarade att jag nog skulle känna igen honom. Det var det sista min far sade till mig. Följande dag blev han dödad av två inbrottstjuvar som försökte ta sig upp på vinden. Med en kraft jag aldrig trott var möjlig använde jag särdet till att döda de två... monstren. Bättre än så kan jag inte beskriva dem. Efter inbrottet sade jag upp mig på jobbet och flydde från Stockholm.”

Du har blivit utsedd att vakta ett viktigt föremål tills att tiden är rätt. Antingen kommer den rättmätige ägaren att kräva tillbaka föremålet eller så kommer det att användas av dig själv i någon desperat situation. Uppgiften som väktare kan ha gått i arv från generation till generation.

NACKDELAR: Fanatism, Fobi: främlingar, Förbannelse, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare





Rebecca kunde aldrig bli säker på hur de hade överlevt flykten från de levande döda. Ena stunden hade deras svarta, stinkande kroppar täckt Heatseekers kropp, tryckt ner honom mot marken, slitande, rivande, bitande. Rebecca hade skräckslagen tryckt sig mot väggen medans minnesbilder från purgatoriet spelades upp inför hennes ögon. Hon såg hela sitt liv passera, alla människor hon älskat och sårat, alla hon någonsin svikit. Hon såg tortyrmästarens mörka skepnad framför sig, drypande av blod. Han hade kommit för att hämta tillbaka henne. Hon var för evigt förtappad. De skulle aldrig släppa henne ur sikte.

När hon öppnade ögonen stod Heatseeker framför henne. Hans kropp var täckt av blod.

FÖRDELAR OCH NACKDELAR

Hans ögon lyste med en sällsam lyster och hans ansiktsuttryck fridfullt. Han sträckte fram armen mot henne och ledde ut henne ur labyrinten.

Nu var hon fri. Fysiskt. Hennes minnen skulle för alltid jaga henne och hon skulle aldrig kunna vila, aldrig låta koncentrationen störas. Infernos hundar skulle för alltid jaga i hennes spår. De skulle inte vila innan hon hade återbördats till sitt purgatorium, innan hon fått sitt eviga straff.

Detta skulle hon alltid bära med sig. Detta formade den... varelse... hon hade blivit. För hon var medveten om att hon inte längre var mänsklig. Hon hade flytt från döden och stigit bortom alla kända gränser.

Denna kunskap gav henne styrka att möta det svarta hål av ångest och skuld som slitits upp i henne. Hon hade förändrats, på gott och på ont.

Nackdelar och fördelar är mörker och ljus inom rollpersonen. Nackdelarna gör livet svårt. De hindrar och skrämmar och tar tid och kraft att betvinga. Fördelarna gör tillvaron lättare. Du kan lättare lära känna folk, lära dig saker, förstå och acceptera. Nackdelar och fördelar balanseras mot varandra med

ett poängsystem. Nackdelarna ger poäng som kan användas för att skaffa fördelar. Poängen kan också användas för att skaffa fler färdigheter.

Nackdelar och fördelar behöver inte vara exakt balanserade. Har du fler nackdelar än fördelar kan du använda överskottet av poäng för att skaffa fler

"...människans verkliga liv utgörs av ett komplex av obönhörliga motsatser — dag och natt, födelse och död, lycka och elände, gott och ont. Vi är inte en gång säkra om att den ena sidan någonsin ska segra..."

C G Jung



färdigheter. Nackdelen med det är att bristen på balans gör dig känslig för skräck och destruktiva krafter. Din mentala balans försämras.

Det är också möjligt att lägga tyngdvikten på fördelar. Då använder du fler poäng än du får av nackdelarna. De poäng som saknas hämtas från färdighetspoängen. Om du balanseras mot den ljusa sidan får du färre färdigheter, men har bättre mental balans och står lättare emot mörkrets makter. (Den mörka sidan är lättare men mer förrädisk...)

Både nackdelar och fördelar ska verkligen spelas och användas. Det är inte bara något som står på papperet. Är du paniskt rädd för mörker bryter du ihop om du stängs in i ett mörkt rum. Är du chevaleresk skadar du inte en kvinna, oavsett omständigheterna.

Du kan ha obegränsade mängder nackdelar och fördelar, men tänk på att rollen ska spelas. Alltför många och mäktiga fiender kan göra dig kortlivad. Alltför svåra psykoser får dig inburad på psyket.

Börja med att anteckna de nackdelar och fördelar du vill ha och anteckna poängen de ger och kostar. Bestäm i vilken situation du har fått dem och hur de påverkar dig.

Nackdelar

DEPRESSION Poäng 15

Du kämpar mot en ständig depression, känner dig betryckt och nedstämd. Du har en tendens att se alla situationer på mörkast tänkbara sätt och ger lätt upp när motståndet blir för hårt. Om livet blir krångligt drabbas du av ångest som måste dövas med sprit eller mediciner. Depressioner kan orsakas av olika motgångar och obehagliga händelser i det förflutna.

DÅLIGT RYKTE Poäng 10

Du är illa omtyckt. Du har av någon anledning ådragit dig allmänhetens ogillande. Ingen skulle drömma om att låna dig en kopp socker eller hjälpa dig hitta vägen. Gör du något dumt i offentliga sammanhang är inte lynchstämningen långt borta.

DÖDSDRIFT/VÅGHALS Poäng 10

Du vet inte vad frukten är. Döden är något som drabbar andra, eller snarare något som du utan att erkänna det för dig själv ständigt söker och utmanar. Du är inte benägen att begå självmord i första taget, men viker inte för någon fara och gör aldrig några riskbedömningar. Dödsdriften kan ha sitt ursprung i en anhörigs död eller egen svår sjukdom.

Räkna sedan ihop poängsumman för nackdelar respektive fördelar. Dra kostnaden för fördelar från vinsten från nackdelar. Resultatet är de extra poäng du har att använda på färdigheter. De här poängen kan gärna användas till färdigheter som på något sätt är anknutna till dina nackdelar. Blir resultatet negativt dras summan från dina 150 färdighetspoäng.

Resultatet av fördelar minus nackdelar används för att beräkna din mentala balans.

Förenklade rollpersoner

Du har 1T5 vardera av fördelar och nackdelar. Välj bland dem som står under din arketyper. Anteckna dem och de poäng som anges vid dem. Poängen används för att beräkna mental balans. Den har ingen inverkan på dina färdigheter. Du betalar inget för fördelar och får inga poäng för nackdelar.

DÖDSFIENDE Poäng 15

En dödsfiende gör allt för att få dig i sitt våld. Fienden är beredd att hyra mördare, skicka brevbomber, intrigera och lägga sig i bakhåll för att skada dig. Fiendskapet är ömsesidigt, så du gör vad du kan för att komma åt din dödsfiende.

EDSVUREN HÄMND Poäng 15

Du har svurit att hämnas någon oförlätlig oförrätt. Bestäm vem eller vilka som är föremål för hämndgirigheten och vad den beror på. Du kan inte undgå att försöka hämnas om tillfälle ges. En stor del av din tid går åt till att planera den gruvliga hämnden.

Edsvuren hämnd kan i enstaka fall kombineras med Dödsfiende. Hatet är då fördubblat för bägge. Nästan all tid går åt till hämnden. Den styr hela ditt liv.

FANATISM Poäng 10

Du är fanatisk anhängare av någon idé eller ideologi. Hela världen tolkas efter ideologin, som alltid är rätt. Om verkligheten antyder annorlunda har verkligheten fel.

Exempel:

Du har valt några lämpliga nackdelar som passar en detektiv och kan förklaras utifrån den förbannelse som vilar över Harry. Nu räknar du ihop hur många poäng du får för dem. Det blir sammanlagt 85 poäng. Det antecknas vid Summa poäng nackdelar.

NACKDEL	POÄNG
DEPRESSION	15
DÅLIGT RYKTE	10
DÖDSDRIFT/VÅGHALS	10
DÖDSFIENDE	15
EDSVUREN HÄMND	15
FANATISM	10
FOBI	5/10/15
FÖRBANNELSE	10/20
FÖRFÖLJD	10
FÖRTRÄNGNING	10
FÖRFÖLJELSEMANI	15
GIRIG	10
HEMSÖKT	10
INTOLERANT	10
JAGAD/EFTERLYST	5/10/15
LÄTTRETIG	5
LÖGNARE	5/15
MANISK	15
MANO-DEPRESSIV	20
MARDRÖMMAR	5/10
MISSBRUKARE	15/20
OFRIVILLIGT MEDIUM	15
OTUR	15
PERSONLIGHETSKLYVNING	15
RATIONALIST	15
SCHIZOFRENI	20
SEXUALNEUROS	5/10/15
SJÄLVISK	5
SPELGALEN	15
TVÅNGSTANKE/HANDLING	5/10/15
VANSTÄLLD	15



Dödsdriften grundlades när hans lillebror dog. Han har känt sig skyldig och sökt upp livsfaran sedan dess. Som detektiv har han också utvecklat ett dödsförakt som griper honom i pressade situationer. *Ger 10 poäng.*

Förträngningen började med att Harry förnekade att han någonsin haft någon lillebror. Familjen talade aldrig om Simon och Harry förnekar att han har existerat. Det beteendet fortsatte han med som vuxen. Varje gång han dödar någon eller ser någon dödas påminns han om händelsen med Simon. Detta resulterar ofta i nervösa sammanbrott. *Ger 10 poäng.*

I mardrömmar jagas Harry av sin bror och horder av våldiga rättor genom slingrande källargångar. Han vaknar kallsvettig och darrande. *Ger 5 poäng.*

Förbannelsen som vilar över Harrys släkt innebär att äldste sonen alltid dödar den yngste. Harry är inte medveten om den, men han är ändå livrädd inför tanken på att kanske bli far till en son. (Spelledaren och spelaren vet att på ett eller annat sätt kommer förbannelsen ändå att uppfyllas. Harry kommer att få två söner, och förbannelsen kommer att uppfyllas). *Ger 20 poäng.*

Missbrukare har Harry blivit i arbetet, driven dit av de mörka krafter som styr hans liv. Han förtränger allt som blir för obehagligt och spriten är ett utmärkt sätt att hålla besvärliga

Trons fiender är dina fiender och måste utrotas, eller åtminstone indoktrineras tills de kommer på bättre tankar. Fanatiker har en tendens att utbrista i påfrestande monologer fyllda av klyschor och ständigt försöka omvända omgivningen.

De är livrädda för att omvärdera sina ståndpunkter och vill ha ett ordnat, begripligt universum omkring sig.

FOBI Poäng 5/10/15

Du hyser en obetvinglig skräck för något. Det kan vara en liten fobi som höjdskräck, eller en fullständigt obetvinglig rädsla för alla djur, allt damm eller alla kvinnor som gör livet till ett helvete.

En lätt fobi på 5 poäng kan betingas med ett ego-slag. Om det lyckas håller du din skräck under kontroll. En obetvinglig fobi ger 10 poäng. Då kan du inte konfronteras med det som skrämmar utan att bryta ihop, svimma, springa eller börja skrika. 15 poäng får du för en obetvinglig fobi som påverkar hela livet, till exempel skräck för kvinnor, för män, för att vistas utomhus.

Fobin beror oftast på någon obehaglig händelse då du konfronterades med det du sedan blev fobisk inför. Fobier mot vissa övernaturliga varelser är t.ex. ett tänkbart resultat för den som blir skrämd av en sådan och får en ny nackdel till resultat.

NÅGRA TÄNKBARA FOBIER:

- BACILLER, VIRUS, TÄNKBAR SMITTA
- BARN
- BLOD
- DAGSLJUS
- DJUR, VÄLJ TYP
- DÖDEN (NEKROFOBI — DÖDA, KYRKOGRÄVAR, DÖDS ATTRIBUT)
- ELD (PYROFOBI)
- ENSAMHET (MONOFOBI)
- FOLKSAMLINGAR (DEMOFOBI)
- FRÄMLINGAR OCH FRÄMMANDE VANOR (XENOFABI)
- HELIGA PLATSER (HAGIOFOBI)
- HÖJDSKRÄCK (ACROFOBI)
- INSEKTER (ENTEMOFOBI)
- LJUD, PLÖTSLIGA ELLER SKARPA (BRONTOFOBI)
- MODERN TEKNIK (TEKNOFOBI)
- MUSIK
- MÖRKER (SKOTOFOBI)
- ORMAR (OFIOFOBI)

- OCKULTA HÄNDELSER
- PERSONER AV MOTSATT KÖN
- SEX
- SLUTNA UTRYMMEN (KLAUSTROFOBI)
- SMUTS (RUPOFOBI)
- UNDERJORDEN OCH GROTTOR (TROGLOFOBI)
- VÄXTER, VÄLJ TYP, T.EX. SVAMPAR ELLER SLINGERVÄXTER
- ÖPPNA YTOR (AGORAFOBI)
- ÖPPNA VATTENYTOR ELLER DJUPT VATTEN
- ÖVERNATURLIGA VÄSEN

FÖRBANNELSE Poäng 10/20

Du bär på en förbannelse. Spelledaren eller du själv avgör vad den innebär. Du kan inte undgå ditt öde. Som i ett grekiskt drama dras du närmare att fullfölja profetian ju mer du försöker undvika den. 10 poäng är en förbannelse som inte uppfyller hela ditt liv. 20 poäng är något som styr hela ditt livsöde.

Du bestämmer tillsammans med spelledaren om rollpersonen känner till förbannelsen eller inte. I vissa fall kan spelledaren bestämma en förbannelse som inte ens spelaren känner till. Om spelledaren så vill kan det, med extrem ansträngning, vara möjligt att häva en förbannelse. Vanligen krävs det då att någon osjälvviskt uppoffrar sig för den fördömde.

Förbannelsen är inte alltid "påkopplad" i spelet. Den kan utlösas av yttre faktorer. Exempel på sådana är att den fördömde kommer till en viss plats, når en viss ålder, når en viss händelse i livet (gifter sig, föder barn, blir vuxen), når en viss mental balans, viss stjärnkonstellation, fullmåne eller dylikt inträder.

Förbannelser kan gå i arv i slakten, orsakas av förbannade föremål eller av att rollpersonen slutit en pakt med mörka makter.

Spelledaren måste rådfrågas innan en förbannelse väljs som nackdel, eftersom den kan påverka handlingen kraftigt.

NÅGRA MÖJLIGA FÖRBANNELSER:

- ALLA GODA FÖRESATSER FÖRVRIDS TILL ONDSKA
- SKADAR ELLER DÖDAR ALLTID DEN MAN ÄLSKAR
- DÖMD ATT STÄNDIGT FÖRLORA ALLA RIKEDOMAR OCH LÄMNAS UTFATTIG
- VÄNNER OCH ÄLSKADE RUNT EN DÖR STÄNDIGT
- DÖMD ATT HAMNA I HELVETET EFTER DÖDEN (GÖR VAD SOM HELST FÖR ATT INTE DÖ)
- DÄR DEN FÖRDÖMDE FÄRDAS UTBRYTER KRIG, ELLER EPIDEMIER, ELLER NATURKATASTROFER AV NÅGOT SLAG



- KAN ALDRIG STANNA PÅ NÅGON PLATS, DRIVS ATT FLYTTA OCH RESA VIDARE EFTER NÅGON MÅNAD
- DÖMD ATT DÖ VID VISS TIDPUNKT ELLER VID VISS HÄNDELSE I LIVET, TILL EXEMPEL EFTER FÖRSTA BARNETS FÖDELSE ELLER EFTER GIFTERMÅL (UNDVIKER TILL VARJE PRIS DEN HÄNDELSEN).
- DUBBELNATUR — ROLLPERSON MED POSITIV MENTAL BALANS KAN HA EN "SPEGELBILD", EN PERSONLIGHET MED LIKA LÅG NEGATIV BALANS SOM DEN POSITIVA ÄR HÖG. DUBBELNATUREN KOMMER FRAM VID VISSA TILLFÄLLEN: PÅ NATTEN, VID FULLMÅNE, VID STARKA KÄNSLOUTBROTT EL. DYL.
- FÅR ALDRIG ERKÄNNANDE, ALL ÄRA FÖR DET DU GJORT TILLKOMMER ANDRA
- DIN SJÄL TILLHÖR EN DÖDSÄNGEL, AZGHOUL ELLER ANNAN VARELSE SOM HÄMTAR DEN NÄR DIN MENTALA BALANS SJUNKER UNDER —50

FÖRFÖLJD Poäng 10

Du är av någon anledning förföljd av omgivningen i allmänhet och myndigheterna i synnerhet. Du kan tillhöra någon förtryckt minoritet (homosexuell, invandrare, politisk extremist) eller ha utmärkt dig på något sätt. Du utsätts för ständiga husrannsakingar, har problem att få ut papper från myndigheter, ges inte visum till vissa länder och trakasseras på kvällstidningarnas debattsidor.

FÖRTRÄNGNING Poäng 10

Du har förträngt någon särdeles obehaglig händelse ur det förflutna, men den påverkar ändå hur du mår. Det kan vara ett brott eller någon obehaglig händelse du har utfört, utsatts för eller bevittnat. Bara under långvarig terapi, hypnos eller suggestion kan du få fram de förträngda minnena och kanske bearbeta dem. De gör sig påminda i fobier och neuroser. Dessa är relaterade till den händelse som orsakade förträngingen och utgör ytterligare nackdelar.

FÖRFÖLJELSEMANI Poäng 15

Du är paranoid och tror dig ständigt vara förföljd av personer, grupper och makter som är ute efter just dig. Telefonen är avlyssnad. Brevet visar tydliga tecken på att ha öppnats innan de når din brevlåda. Huset är fyllt av dolda mikrofoner. Bilen på gatan utanför är fylld av folk som är ute efter just dig. Det är bäst att inte gå ut alls. Men då kanske de kommer hit för att hämta dig...

Paranoida rollpersoner har varit utsatta tidigare i livet. Kanske försvann föräldrarna under mystiska

omständigheter, eller rollpersonen utsattes för förföljelser.

GIRIG Poäng 10

Du styrs av ett aldrig sinande begär efter pengar och rikedom och är beredd att offra hälsa, familj och vänner för att skrapa ihop en stor förmögenhet.

HEMSÖKT Poäng 5/10/15

Du är hemsökt av övernaturliga makter. Det kan vara avlidnas andar som vill hämnas eller få dig att avsluta något. Det kan vara en poltergeist som fått vittring på dig eller rent av en demon eller ett rovdjur från avgrunden som jagar dig.

Små, harmlösa andar ger 5 poäng. Avlidnas andar och poltergeists ger 10 poäng och demoner och andra fasansfulla väsen på jakt efter dig inbringar 15 poäng och ett kort liv.

INTOLERANT Poäng 10

Alla andra är fel, har fel åsikter, uppför sig felaktigt och har fel bakgrund. Den intolerante liknar xenofoben, men intoleransen stannar inte vid människor från andra kulturer. Också folk av fel kön, ålder, socialgrupp och yrkeskategori beter sig dumt och felaktigt.

JAGAD/EFTERLYST Poäng 5/10/15

Du är jagad av mäktiga fiender. Det kan vara svarta kulturer, mäktiga industripampar, kannibaler från de glömda städerna eller några andra. Fienderna är troligen beväpnade. De är ute efter att fånga eller döda dig och dyker upp vid tillfällen då spelledaren finner det lämpligt.

Är du jagad av mindre mäktiga fiender (kannibalkult från mindre kyrkogård, enstaka fiende) ger nackdelen 5 poäng. I de flesta fall ger den 10 poäng. 15 poäng får du för mycket mäktiga, välbeväpnade fiender som ständigt är på jakt efter dig. Spelledaren avgör hur många poäng nackdelen ger.

LÄTTRETSLIG Poäng 5

Du har kort stubin. Minsta irritationsmoment är tillräckligt för att du ska bli rasande och gripa till våld. I stressade situationer är det troligt att du tappar tålamodet fullständigt.

LÖGNARE Poäng 5/15

Den lilla lögnaren för 5 poäng är ingen mytoman. Om det verkar praktiskt fogar han gärna in en lögn istället för sanningen. Han har en tendens att väva in sig i sina egna lögnar och till slut inte kunna ta sig loss utan att bli avslöjad. Lögnaren betraktas med viss misstro av omgivningen.

Lögnaren med 15 poäng är mytoman och väver

känslor på avstånd. Ger 15 poäng.

Edsvuren hämnd. Harry har svurit att hämnas tre andra detektiver som han arbetade med under ett tiotal år. De dödades i ett bakhåll och Harry tar på sig skulden för händelsen. Han ägnar mycket tid åt att leta efter de skyldiga. Ger 15 poäng.

Fobier. Harry har en panisk rädsla för råttor och mörka utrymmen, delvis på grund av sina mardrömmar. Han kan betvinga rädslan med ett ego-slag. Ger 2 x 5 poäng.

Du bestämmer hur nackdelarna fogas in i Harrys levnadshistoria och antecknar dem:

19/4-61 Pleasant Grove General Hospital

H:s bror Simon föds. Förbannelsen aktualiseras

21/8-61 New York

H skickas till internatskola i New York

17/4-65 Föräldahemmet, Pleasant Grove

H:s bror Simon dör i en olycka. Förbannelsen går i uppfyllelse

17/4-65 Föräldrahemmet, Pleasant Grove

H grips av skuldskänslor och vill följa efter sin bror och rädda honom. Dödsdrift

22/4-65 Pleasant Grove

Simon begravs

aug -65 New York

H återvänder till internatet och börjar förneka att Simon har existerat. Förträngning

sep -65 New York

H får mardrömmar och tvingas sova i eget rum.



Han skriker i sömnen.
Föreståndaren hindrar
honom att ha ljuset tänd när
han sover. *Mardrömmar, Fobi*
mörker

sommaren -66 New York

H läser in sig själv i källaren
och väntar på rättorna. När
de kommer och nosar på
honom grips han av panik.
Fobi: röttor

vintern -81

Manhattan, New York

H tvingas genom utpressning
delta i ett smutsigt uppdrag
som omfattar smuggling och
utpressning. Han tappar kon-
trollen över händelserna och
flera oskyldiga dödas. Det
skakar honom svårt. Han
börjar dricka mer än tidigare.
Missbruk

1983

Manhattan, New York

Vid uppdrag i Harlem dödas
H:s kamrater av okända män.
H tar på sig ansvaret och svär
att hämnas.

osannolika legender om sitt eget förflutna, om påhit-
tade släktingar och vänner, om arbeten rollpersonen
inbillar sig ha haft och händelser han eller hon påstår
sig ha upplevt. Mytomanen kan väva sig så in i sina
egna lögner att de blir som sanna, han tror på sina
egna myter.

MANISK Poäng 15

Du går ständigt på högvarv och är onaturligt upprymd.
Du smider enastående planer och är ofta arbets-
narkoman med en tendens att fixera dig vid någon viss
detalj i arbetet som du sedan frenetiskt kan vända och
vrida på i all evighet. Du överreagerar på alla intryck
och rusar iväg utan att tänka efter. Maniska personer
har förlorat perspektivet över vad som är viktigt och
oviktigt, vad som är övergripande och vad som är
detaljer. De rusar rakt fram utan att se sig om.

MANO-DEPRESSIV Poäng 20

Du pendlar mellan depressiv uppgivenhet och en
manisk upprymdhet då allt är möjligt. Vardera fasen
sträcker sig vanligen över 2-3 månader. Sedan slår
pendeln om under svår ångest och den tidigare frene-
tiskt arbetande, upprymda rollpersonen slungas in i
mörka grubblerier och handlingsförlamning. Mano-
depressivitet är en svår sjukdom som vanligen kräver
medicinering eller ständig terapi för att livet ska bli
uthärdligt.

MARDRÖMMAR Poäng 5/10

Du rids av maran och har ständigt återkommande
fasansfulla drömmar, troligen kopplade till någon
mörk hemlighet. Drömmarna kan i svåra fall glida
över mot verkligheten, så att varelser kan ta sig mel-
lan drömmen och vår värld. Du är konstant trött och
hängig på grund av dålig sömn.

MISSBRUKARE Poäng 15/20

Du är beroende av någon drog. Det kan vara alkohol,
narkotika eller medicin. Drogen gör dig inåtvänd och
avtrubbad. Du får abstinensbesvär om du inte kan
komma över drogen. Den tar upp en stor del av ditt liv
och dina tankar. Allt annat kommer i andra hand. En
missbrukare som inte kan bryta sig ur sin onda cirkel
bryts så småningom ned. I kapitlet Gifter och droger
beskrivs hur giftet påverkar dina egenskapsvärden
och chansen att lyckas med färdigheter.

Bestäm vilken drog du missbrukar. Narkotika har
nackdelen att du måste skaffa stora mängder kontan-
ter dagligen. Grovt narkotikamissbruk ger därför 20
poäng, men rollen blir i gengäld mycket svår att spe-
la.

OFRIVILLIGT MEDIUM Poäng 15

Du har lätt för att bli besatt. Du är ett öppet kärl för
andar och demoner som vill ha en kommunikations-
kanal eller en kropp att nyttja i sina syften. Ditt ego-
slag för att motstå Besatthet är hälften av vad det bor-
de vara. Du måste slå under halva ditt ego för att
övertvinna den besättande anden. Dessutom har alle-
handa andar en förmåga att spåra upp ofrivilliga
medier.

OTUR Poäng 15

Du har inte makterna på din sida. Att satsa på trav-
hästar eller köpa aktier är inte att tänka på, det går
bara åt helvete. I situationer som avgörs av slumpen
(ej färdigheter) slår spelledaren 1T20. Blir resultatet
5 eller lägre händer det värsta tänkbara. Rollpersoner
med otur har antingen hamnat i onåd hos slumpens
outgrundliga gudomar, eller så dras de omedvetet in i
hopplösa situationer där de ser till att misslyckas.
Otursförföljda rollpersoner känner sig odugliga och
har mindervärdeskomplex.

PERSONLIGHETSKLYVNING Poäng 15

Du hårbärgerar flera, vanligen två, skilda person-
ligheter inom dig. Det rör sig vanligen om komplette-
rande sidor av din personlighet som har separerats
och hålls isär. Den ena personligheten kan vara
handlingskraftig, medan den andra är velig, eller den
ena våldsam och den andra fredlig. Spelaren och
spelledaren avgör hur de två personligheterna samsas
i rollpersonen. Det kan fungera så att den ena person-
ligheten syns i vanliga fall och den andra kommer
fram vid chocktillstånd. Eller den ena kan synas i
vissa situationer, till exempel på arbetet, och den
andra annars.

Människor som har utfört vidriga handlingar och
har svåra skuld känslor kan utveckla skilda person-
ligheter för att skydda delar av sig själva från skulden
och den mörka hemligheten.

RATIONALIST Poäng 15

Du vägrar tro på allt som inte är vedertaget av den
moderna vetenskapen. Magi är bara lurendrejeri.
Demoner och skuggvarelser kan inte finnas. Det finns
inga hemliga sällskap som offrar till mörka gudar.
Om de finns är de marginella galningar som polisen
ska ta hand om. Du har med andra ord ungefär sam-
ma åsikter som det här spelets författare, och de fles-
ta andra moderna människor. Problemet är att värld-
en inte riktigt ser ut som du tänkt dig...

SCHIZOFRENI Poäng 20

Du har en okontrollerbar förmåga att se genom de
slöjor av förnuft som vi andra väver runt oss för att



hålla vansinnet borta. Du kan se in i näraliggande dimensioner och höra sfärernas musik. Du ser vild-djuret som vilar under ytan i den civiliserade mannen och kan tala med de avlidnas andar som plågade drar genom städernas gator.

Schizofrena rollpersoner har tyvärr ingen möjlighet att hantera den här förmågan. De bryts ned av den och bygger sin egen vansinniga världsbild för att förklara vad de ser. Den stämmer varken med verkligheten eller med andra människors. Schizofrena personer är svåra att spela och behöver vård för att stå ut med sin förmåga.

SEXUALNEUROS Poäng 5/10/15

Du har en minst sagt problematisk sexualitet. Du kan vara livrädd för kontakter med motsatta könet, eller kompulsivt övererotiserad. Ofta är de båda kombinerade. Rollpersoner med sexualneuroser kan vara frigida, nymfomaner, besatta av sexualskräck eller ha av någon annan neuros, så att de bara fungerar sexuellt i speciella situationer. Spelledaren avgör vad som är rimligt. Neuroser av det allvarligare slaget bör inte tillåtas i spelet.

SJÄLVISK Poäng 5

Du sätter dig själv främst i alla sammanhang. Medkänsla och hjälpsamhet är en bluff som den smarte kan genomskåda och strunta i. Själv är sig själv närmast. Omgivningen betraktar dig ofta som en odräglig buffel, men du inser inte att det påverkar dig negativt så att du borde byta beteende.

SPELGALEN Poäng 15

Du är tvångsmässig spelare och kan inte passera ett kasino utan att gå in, och inte vistas på ett kasino utan att spela bort alla dina pengar, eller åtminstone försöka tills lokalerna stänger. Bestäm om rollpersonen har något särskilt favoritspel som hästar, roulette eller poker. Spelgalen får inte kombineras med fördelen Tur.

TVÅNGSTANKE/-HANDLING Poäng 5/10/15

Du har en fixering vid en viss tanke eller handling. Det kan vara allt från en liten egenhet, som att aldrig gå på strecken mellan trottoarstenarna (knappt 5 poäng) till besvärliga fixeringar som att tvångsmässigt byta kläder en gång i timmen eller memorera namnen på alla gatuskyltar man passerar. Spelledaren avgör hur många poäng fixeringen ger. Tvångstanken behöver inte vara direkt kopplad till någon händelse i ditt förflutna. Den kan vara ett till synes obegripligt resultat av spänningar i din personlighet.

NÅGRA TVÅNGSTANKAR :

- ANOREXIA/BULIMI — MATFIXERING
- KANNIBALISM — FIXERING VID MÄNNISKOKÖTT
- KLEPTOMANI — TVÅNGSMÄSSIGT STJÄLANDE
- MANTRAS — STÄNDIGT UPPREPA VISSA FRASER OCH ORD
- MEMORERING — LÄR IN MENINGSLÖSA FAKTA
- NUMEROMANI — RÄKNA SAKER OCH BOLLA MED SIFFROR
- PEDANT — SJUKLIG NOGGRANNHET
- PERSONFIXERING — FIXERING VID VISS PERSON, IDOL-DYRKAN
- PYROMANI — TÄNDA ELD PÅ SAKER
- RENLIGHETSMANI — STÄDA OCH TVÄTTA SIG OAVBRUTET
- SAMLARMANI — SAMLA SAKER
- TVÅNGSMÄSSIG KLÄDSEL — GÅR ALLTID KLÄDD PÅ VISST SÄTT

VANSTÄLLD Poäng 15

Du har av någon anledning, kanske i en fruktansvärd olycka, ådragit dig ett fasansfullt yttre. Du har ett utseendevärde på högst 3, oavsett hur högt det ursprungligen var. Ursprungsvärdet för Utseende måste vara lägst 10 för att du ska kunna ha nackdelen Vanställd.

Exempel:

Du har valt några fördelar som kan passa en detektiv. Poängen summeras, det blir 65.

Hederskoden har Harry skaffat sig i tjänsten. Den är ett sätt att hålla sig vid sina sinnens fulla bruk i ett arbete där oskyldigas liv offras för det allmännas bästa. Harry försöker att aldrig döda obehövade människor eller barn. Han använder inte plågsamma förhörsmetoder. Kostar 5 poäng.

Inflytelserika vänner har han också skaffat i sitt arbete. Han har bekanta i New Yorks administration, i militären och i undre världen. Kostar 15 poäng.

Kroppsmedvetandet har han haft sedan barndomen. Kostar 20 poäng.

Sjätte sinne har han utvecklat för att överleva i en hård värld. Kostar 15 poäng.

Uthärda tortyr har han lärt sig i tjänsten. Kostar 10 poäng.

Du antecknar i levnadshistorien när och hur Harry har fått fördelarna:

1970 New York

På militärakademien delar H rum med New Yorks blivande polischef. De förblir vänner sedan H lämnat akademien. *Inflytelserik vän*

1972 Tchad

I Främlingslegionen blir H god vän med Bertrand Bonneville, som från slutet av 70-talet får en framträdande plats i ledningen för Interpol. *Inflytelserik vän*

Fördelar

Fördelarna är naturligtvis färre än nackdelarna. Det finns fler saker där ute som sänker din balans än som kan höja den. Fördelarna är sådant som hjälper dig att förstå dig på människorna och världen och gör det lättare att lära dig saker.

Några av fördelarna är inte uppenbart nyttiga för dig. Ditt hör till exempel hederskod, ärlighet och osjälvisk. Sådana fördelar hjälper till att upprätthålla din mentala balans. De tillhör de traditionella dygderna och ger självförtroende och en känsla av att



FÖRDELAR	KOSTNAD
ARTISTISK BEGÄVNING	10
CHEVALERESK	5
DJURVÄN	15
EMPATI	15
FÖRLÅTANDE	5
FÖRHÖJT MEDVETANDE	10
GIVMILD	5
GOTT RYKTE	10
HEDERSKOD	5
INFLYTELSERIKA VÄNNER	15
INTUITION	15
KROPPSMEDVETANDE	20
KULTURELL FLEXIBILITET	10
MATEMATISK BEGÄVNING	10
MOTSTÅNDSKRAFT MOT SJUKDOM	15
OSJÄLVISK	5
PACIFISM	5
SJÄTTE SINNE	15
SPRÅKBEGÄVNING	10
TUR	20
UTHÄRDA HUNGER/TÖRST	10
UTHÄRDA KÖLD/VÄRME	10
UTHÄRDA SMÄRTA	15
UTHÄRDA TORTYR	10
ÄRLIGHET	5

1974 New York

H undergår hård fysisk tortyr av knarksmugglare men står emot och uthärdar smärtan. Uthärda tortyr

1975-77 New York

H arbetar uteslutande undercover. Under uppdragen utvecklar han ett sjätte sinne. Sjätte sinne

1975-77 Manhattan

H blir god vän med Överste Momba Quest, inflytelserik gängledare.

Inflytelserik vän

1983 New York

Efter en period av

vara rätt och god. Eftersom mörkret kommer inifrån blir du ond först när du själv känner skuld. De gör dessutom att du lättare får vänner, bra bankkontakter och blir en uppskattad samhällsmedborgare. Så helt värdelösa är de inte...

ARTISTISK BEGÄVNING Kostnad 10

Du är musikalisk, har en fallenhet för att teckna, för att dansa eller för att utöva någon annan konstart. Kostnaden för att skaffa färdigheter inom det område där du är begåvad är hälften så hög som vanligt.

CHEVALERESK Kostnad 5

Du är en sann gentleman och hjälper alltid damer i nöd, oavsett situationen. Vad som definieras som en dam är naturligtvis upp till spelaren, men bör innefatta åtminstone hälften av den kvinnliga mänskligheten. En chevaleresk rollperson kan inte tänka sig att skada eller förolämpa en kvinna under några omständigheter. Han utsätter sig gladeligen för livsfara för att rädda en dam.

DJURVÄN Kostnad 15

Du har naturlig hand med alla djur. De blir lugna och snälla när du tar hand om dem. Inget rovdjur anfaller utan mycket goda skäl. Inget riddjur försöker slänga dig ur sadeln. Dobermannpinscherna runt det ensliga huset blir snälla som lamm. Djurvänner har också god hand med andra människor som har tappat kontrollen över sina djuriska instinkter.

EMPATI Kostnad 15

Förmågan att känna sina medmänniskors och meddjurs känslor. Du vet alltid vad folk och få tycker om dig. Empatin innebär också att alla har lätt att tycka om dig. Det innebär inte att du är älskad av alla, men du ger ett sympatiskt intryck under normala omständigheter.

FÖRLÅTANDE Kostnad 5

Den förlåtande är motsatsen till den som planerar en edsvuren hämnd på sina fiender. Du är beredd att förlåta oförrätter och till och med illdåd. Du uppfattas av omgivningen som enastående storsint.

FÖRHÖJT MEDVETANDE Kostnad 10

Du har en förmåga som liknar den schizofrenes, att se in i andra dimensioner, att se fragment av det förflutna och framtiden, att tala till de döda och till de ännu

inte födda. Skillnaden är att någon med förhöjt medvetande kan hantera sin förmåga och tar ingen skada av den.

Det innebär inte att du kan knäppa på och av förmågan som en radio och säga "nu försöker jag se in i framtiden". Visionerna kommer oömbdda, men du skräms inte till vansinne av dem. Spelledaren bestämmer vilka uttryck visionerna tar och när de kommer. Möjligen kan du provocera fram dem med meditation eller dylikt, men utan att kunna kontrollera dem.

GIVMILD Kostnad 5

Allt mitt är ditt. Det materiella är oviktigt. Du ger villigt bort dina ägodelar till den som behöver dem bättre. Du ger pengar till biståndsorganisationer och investerar kapital i välgörenhetsfonder. Givmilda rollpersoner har lätt att få vänner.

GOTT RYKTE Kostnad 10

Du är allmänt omtyckt och känd som en sympatisk person. Du har lätt att få lån, att knyta kontakter och att få rekommendationer.

HEDERSKOD Kostnad 5

Du har en strikt moralkod som du följer. Det kan vara någon religiös ideologi som innebär att du inte kan skada någon, inte ljuga, inte handla själviskt. Det kan vara en ridderlig kod som säger att du inte får vara feg, aldrig förneka dig själv eller de dina, alltid hämnas en oförrätt och hjälpa släkt och vänner. Anteckna vilka regler som gäller.

INFLYTELSERIKA VÄNNER Kostnad 15

Du har vänner med makt och inflytande. Det kan vara mäktiga företagsledare, politiker, högt uppsatta tjänstemän, kändisar med stora kontaktytor eller som kan hjälpa dig ur knipor. Tänk ut rimliga vänner som passar till ditt förflutna. Fler än 2-3 riktigt nära vänner är det ovanligt att någon har, men du kan också ha bekanta i olika höga befattningar.

INTUITION Kostnad 15

Du har en förmåga att omedvetet "läsa" människors kroppsspråk, ordval och uppträdande och på så sätt få reda på deras syften. Det går inte att ljuga för en människa med intuition. En intuitiv människa kan också avläsa och syntetisera flera människors signaler och känna på sig vad som kommer att hända i en grupp. Du känner när ett upplopp är på gång i en stad, när rånare tänker anfalla och när de kan skrämmas bort med ett skrik. Också mycket stora grupper kan tolkas. Du vet när ett krig kommer att starta och när en politisk omvälvning är att vänta.

**KROPPSMEDVETANDE** Kostnad 20

Kropp och tanke är ett. Du har inga av de obehagliga fixeringar, stelheter och låsningar som vi andra känner i kroppen. Identifikationen mellan kropp och medvetande är total, och ger dig en unik kontroll över din kropp. Kroppsmedvetna människor behöver bara lägga hälften så många poäng som andra för att lära sig dansa, meditera och utöva kampsporter. Grundkostnaden för kampsporter halveras, däremot kostar manövrer och ki-krafter lika mycket som vanligt.

KULTURELL FLEXIBILITET Kostnad 10

Du är motsatsen till en xenofob och kan smälta in i vilken miljö som helst utan att känna dig illa till mods eller börja moralisera över främlingarnas underliga seder och tankar. Du har inte automatiskt någon kunskap om andra kulturer (det är färdigheten Världsvana) men undgår med hjälp av en slags ödmjukhet inför det främmande ändå att stöta dig med främlingar.

AURAKÄNNEDOM Kostnad 15

Du kan bokstavligen se kirlianauror med blotta ögonen. Aurornas färg säger dig något om människans eller djurets väsen. Se nedan hur kirlianauror tolkas.

MATEMATISK BEGÄVNING Kostnad 10

En ovanlig fallenhet för matematik. Du fungerar som en levande räknemaskin och kan göra också svåra beräkningar direkt i huvudet. Du behöver bara betala halva poängkostnaden för matematik, statistik, logik och fysik.

MOTSTÅNDSKRAFT MOT SJUKDOM

Kostnad 15

Du har ett ovanligt kraftigt immunförsvar och drabbas så gott som aldrig av några sjukdomar. Du förlorar bara hälften så mycket tålighet som andra av gifter och droger.

OSJÄLVISK Kostnad 5

Sann altruism är en ovanlig dygd. Du hjälper den som är i nöd, avstår från egna fördelar för att hjälpa andra och är allmänt osjälvisk.

PACIFISM Kostnad 5

Väld är av ondo och leder bara till mer våld. Det finns inget rättfärdigt våld, bara obehärskad utbrott av hämndlystnad och aggressivitet. Pacifisten tillgriper inte våld ens i självförsvar, oavsett vad han eller hon eller andra människor i omgivningen drabbas av. Det är en dygd som möts av både beundran och ilsken frustration.

SJÄTTE SINNE Kostnad 15

Du känner på dig saker, både bra och dåliga. Du får en ilning längs ryggraden om någon står gömd bakom dörren med en stor ishacka. Du känner på dig att just det här flygplanet (som senare störtar in i en bergssida) ska man inte åka med. Sjätte sinne gäller bara det som ska hända dig själv. Det är inte samma allmänna känsla för vad som ska hända som den intuitive har.

SPRÅKBEGÄVNING Kostnad 10

En ovanlig fallenhet för att lära dig främmande språk. Du betalar bara halva poängsumman för att lära dig språk och lär dig ett nytt språk dubbelt så fort som andra.

TUR Kostnad 20

Du har ödet på din sida. I situationer som avgörs av slumpen har du tur. Spelledaren slår 1T20 i alla slumpsituationer. Slår hon tio eller lägre har du tur och klarar dig undan den fallande stålbalken/ramlar inte ned i schaktet/igenkänns inte av mördaren, etc.

Förmågan tur gäller inte i strid eller vid användandet av färdigheter, med undantag för Spel och dobbel.

UTHÄRDA HUNGER/TÖRST Kostnad 10

Du tål hunger och törst bättre än andra och förlorar bara hälften så mycket tålighet som du borde av att svälta och törsta.

UTHÄRDA KÖLD/VÄRME Kostnad 10

Du klarar extrema temperaturer ovanligt bra och förlorar bara hälften så mycket tålighet som du borde.

UTHÄRDA SMÄRTA Kostnad 15

Du kan uthärda till synes outhärdliga plågor utan att höja ett ögonbryn. Du behöver aldrig slå något tålighetsslag för att inte svimma. Däremot tar du lika mycket skada som vanligt och har lika lätt att dö.

UTHÄRDA TORTYR Kostnad 10

Du tål ovanligt mycket smärta. Du behöver bara slå under halva din tålighet för att inte svimma. Du har också en psykisk motståndskraft mot skräck, förvirring och förnedring som gör att du kan uthärda tortyr utan att knäckas fullständigt.

ÄRLIGHET Kostnad 5

Ärlighet varar längst. Du talar alltid sanning och har rykte om dig att vara pålitlig och sanningsenlig.

**KIRLIANAUROR
(OMGER ALLA FÖREMÅL
OCH VARELSER)**

BLÅVIT VIT	DÖD MATERIA RENHET, HÖG POSITIV BALANS ELLER LIV NÄRA DÖDEN
VITGUL GUL	SVAGT LIV SKRÄCK
GULRÖD KLARRÖD	LIV, POSITIV BALANS AGGRESSION
BLODRÖD BLÅRÖD	SEXUALITET, SENSUALITET PSYKOS, FÖRVIRRING, NEGATIV BALANS
BLÅ	RASERI, LÅG NEGATIV BALANS
GRÖNBLÅ BLÅSVART	SVARTSJUKA, HAT, AVUND SADISM, ONDSKA
GRÅ SVART	SJUKDOM, RÄDSLA RASERI, EXTREMT LÅG BALANS -100 ELLER LÄGRE
GYLLENE	EXTREMT HÖG BALANS - +100 ELLER HÖGRE

mycket drickande lovar H sig själv att aldrig mer delta i några smutsiga operationer.

Hederskod

1984 Manhattan

H börjar arbeta med infiltration av extremistrelser och brottsorganisationer och blir god vän med Mary Savvy,

som kontrollerar stora delar av New Yorks illegala vapenhandel.

Inflytelserik vän



Exempel:

Harry har betalat 65 poäng för fördelar och fått 85 poäng för nackdelar. $65 - 85 = -20$. Du antecknar -20 vid Mental balans. Han är med andra ord ganska instabil. I en chocksituation kan han tappa kontrollen över sina nackdelar. Sänks den mentala balansen ytterligare fem steg klassas han inte längre som fullt psykiskt frisk.

Levnads-historien:

Om du räknar efter när Harry har fått sina olika för- och nackdelar inser du att hans mentala balans var oroväckande låg i ungdomen. I tolvårsåldern låg den på -40 . Den förbättrades sedan gradvis fram till 80-talet, då den låg nära noll. Sedan sjönk den igen till sin nuvarande nivå.

MENTAL BALANS

Ju sämre mental balans du har, desto svårare har du att kontrollera dig själv och komma till sans igen sedan du drabbats av en chock. Du har också lättare att drabbas av obotliga psykoser. Vid riktigt låg mental balans, under -75 , börjar din kropp förvridas som resultat av en svår chock.

En hög positiv mental balans skyddar vid skräckupplevelser. Om balansen ligger på noll eller högre tappar du inte kontrollen över ditt känsloliv, utan blir bara chockad. En riktigt hög positiv balans gör att du

Mental balans avgör hur du klarar skräckupplevelser och vad som händer om du hamnar i ett chocktillstånd. Den mentala balansen bestäms av dina fördelar och nackdelar. För varelser bortom det mänskliga påverkas balansen också av begränsningarna.

Mental balans är summan av alla poäng för fördelar, minus de poäng du fick för nackdelar och eventuella begränsningar. Om poängsumman för nackdelar och begränsningar är större än för fördelar blir det ett negativt värde. Med många fördelar får du ett positivt värde.

Rollpersoner med en negativ mental balans råkar illa ut om de misslyckas med sitt egoslag vid en skräckupplevelse. De tappar kontrollen över sina känslor och styrs helt av sina nackdelar.

knappt berörs av skräckupplevelser.

Regler för skräckupplevelser, besatthet och sinnessjukdom finns i kapitlet Möte med skräcken.

Förenklade rollpersoner

Du beräknar mental balans på vanligt sätt, poängen vid fördelar minus poängen vid nackdelar.

Negativ balans

Vid en riktigt låg negativ balans börjar du förändras. Din kropp och ditt psyke går så långt från den låsta, balanserade personlighet som alla "normala" människor försöker upprätthålla. Här beskrivs kort vad som händer dig vid negativ mental balans. I avsnittet Uppvaknandet beskrivs mer ingående vad som händer vid riktigt låga balanser, under -100 . Vi rekom-

menderar ingen att börja med en lägre balans än -25 .

-15 Du utsänder en svag negativ aura som gör att barn och djur känner sig illa till mods i din närvaro.

-25 Störd. Du mår så pass dåligt att du inte klarar en hälsoundersökning utan att läkaren upptäcker att du har mentala problem.



-50 Du är så pass förvriden att du inte klarar en sinnesundersökning utan att klassas som mentalsjuk.

-75 Psykotisk. Du får fysiska förändringar vid en chock. Det beskrivs närmare i Möte med skräcken. Du kan börja få begränsningar så väl som nackdelar. Du får svårt att upprätthålla känslomässiga kontakter med andra, utan bryter troligen all kontakt som blir alltför närgången.

-100 Dina fördelar börjar försvinna med en hastighet av en poäng per sänkt balans under -100. Du tappar slutgiltigt kontrollen över dina nackdelar, på samma sätt som du tillfälligt kunde göra vid en högre balans. Dina ljusa sidor tar formen av en ljus skugga som börjar följa dig och söka kontakt med dig. (Se Uppvaknandet.)

Det är bra att veta för spelledaren, som kan bedöma vilket intryck Harry har gjort tidigare i livet. Folk som träffade honom i tonåren tyckte antagligen att han var ganska störd. De som lärde känna honom i slutet av 70- eller början av 80-talet mötte en stabil, harmonisk man.



Positiv balans

Hög positiv balans ger också förändringar som gradvis för dig bort från vad som är mänskligt normalt. Vad som händer vid riktigt hög balans beskrivs i Uppvaknandet.

+15 Du har en svag positiv aura som gör att barn och djur känner sig väl till mods i ditt sällskap.

+25 Du är känd som en harmonisk och stabil människa, som alla tycker om.

+50 Du har naturlig empati. Människor känner sig trygga i din närvaro.

+75 Varelser med negativ balans ned till -100 känner sig illa berörda i ditt sällskap. Du kan inte bli besatt av varelser med högre balans än -250.

+100 Du får automatiskt fördelen Kroppskontroll om du inte hade den innan. Varelser med en negativ balans på -200 eller lägre undviker dig om de kan. Nackdelarna börjar försvinna med en poäng per steg över +100 i balans. Du kan inte längre gripa till våld utom i extremt självförsvar eller känna destruktiv aggression i något sammanhang. Du möter din mörka skugga, en materialisering av dina förtryckta mörka sidor (Se Uppvaknandet).

Förändrad balans

Balansen förändras under spelets gång, när du får nya nackdelar eller gör dig av med de gamla. Balansen kan också ändras med hjälp av erfarenhetspoäng

på grund av saker rollpersonerna upplever. Det beskrivs under Erfarenhet och träning.



Shepherd suckade tungt och begravde ansiktet i händerna. Han hade letat igenom hela staden på jakt efter kvinnan. Det enda han hade att gå på var namnet och utseendet. Som verkligen var speciellt. Hon hade ett klassiskt ansikte som bar spår av ovanlig skönhet, trots att sminket runnit ut av hennes tårar och trots att hennes ögon var omgivna av svarta ringar av utmattning. Hur mycket han än försökte kunde Harry inte få hennes ansikte ur sina tankar.

Han var inte den enda som letade. Så mycket hade han fått reda på. Mörka skuggor följde efter honom redan när han lämnade kontoret. Han använde alla trick han kunde för att de skulle tappa bort honom, men de var alltid steget före. Till sist hade de fångat honom i parken.

FÄRDIGHETER

Mörkret dolde deras anletsdrag och deras röster var dämpade som om de talade genom en mask. Under deras tjocka rockar skymtade Harry tunga närstridsvapen. Han insåg snart att alla övertalningsförsök var förgäves, och flydde in i skydd av mörkret. Precis när han hade nått hålet i staketet kände han en hand gripa tag i axeln. Han svängdes ofrivilligt runt och stirrade in i ett uttrycksslöst ansikte. Ögonen var täckta av ett par svarta glasögon men Harry kunde tydligt se blodet som rann längs med kinderna, och den kväljande stanken av ruttnande kött och variga sår.

Harry kunde inte minnas hur han undkom det helvetiska monstret. Han hade slagits för sitt liv, utan framgång. Varelsen var starkare och smidigare än det såg ut att vara och trots kunskaperna i närstrid hade Harry inte en chans.

Så plötsligt låg han ensam i parken, blödande och omtumlad. Viskande röster trängde genom den blixtrande smärtan.

"Hon är vår nu, det finns inget du kan göra. Du har misslyckats... igen."

Det finns tre slags färdigheter: grundfärdigheter, allmänna och akademiska. Grundfärdigheterna har alla en chans att lyckas med. De allmänna och akademiska färdigheterna har du lärt dig i yrket eller annars i livet. Akademiska färdigheter kräver en utbildning på tretton eller högre för att du ska kunna lära dig dem. Välj ut lämpliga färdigheter och anteckna dem på rollformuläret. Grundfärdigheterna finns redan antecknade, du lägger bara poäng på dem du vill ha högre värde än tre i.

Nya färdigheter

Här finns ett urval av alla tänkbara färdigheter. Vill du skapa nya färdigheter gör du förstås det. Spelledaren bestämmer vilka egenskapsvärden som styr färdigheten. Sedan köps de på vanligt sätt.

Yrket kräver ofta att man skapar nya färdigheter. Yrken som rollspelskonstruktör, cracker eller sektledare kräver färdigheter som inte finns i denna lista.



Färdighetspoäng

Färdighetspoängen används för att bestämma hur höga värden du har i olika färdigheter. Du har 150 färdighetspoäng att fördela, med eventuella modifieringar för fördelar och nackdelar. Det är den poängsumma som rekommenderas för normala rollpersoner. Om du och din spelledare vill skapa rollpersoner som är svagare eller mäktigare än så kan ni höja eller sänka denna poängsumma. En vanlig, genomsnittlig människa fördelar 100 färdighetspoäng, en mycket erfaren, skicklig person har 200 poäng och en riktig elitmänniska får 250 poäng att fördela. Vill du och din spelledare ha ännu mäktigare rollpersoner kan ni fördela ännu fler poäng.

Varje poäng höjer färdighetsvärdet ett steg på en skala från 1 till 20, men högst till värdet hos den egenskap som styr färdigheten. Läger du fem poäng på Dans får du fem i färdighetsvärde, men bara om du har fem eller högre i rörlighet som styr färdigheten Dans. I färdighetsbeskrivningarna anges vilken egenskap som styr varje färdighet.

Vill du höja färdighetsvärdet över den styrande egenskaps värde kostar det tre poäng för varje steg. Det avspeglar att det är svårare att lära sig något man saknar talang eller fysiska förutsättningar för. Någon med 20 i rörlighet lär lätt upp sig till elitakrobat för 20 poäng, medan någon med 7 i rörlighet måste lägga ned 46 poäng och betydligt mer tid och anstränging för att bli lika skicklig.

Vi rekommenderar att ingen får börja spelet med mer än 20 i någon färdighet. Det är annars möjligt att höja värdet över 20. Då lyckas du oftare perfekt med färdigheten. Specialiserade vetenskapsmän och elitidrottare hör till undantagen som kan tillåtas ha höga värden i någon färdighet.

Förenklade rollpersoner

Du har två färdigheter med värden på 18, två med värden på 15 och åtta med värden på 10. Välj i första hand färdigheter som står under din arketyper. När du väljer färdigheterna behöver du inte bry dig om vilka egenskaper som styr dem. Du kan välja att ha 18 i en färdighet som styrs av en egenskap du bara har 12 i. Men när du sedan förbättrar dina egenskaper blir det besvärligare när du har egenskapsvärden under färdighetsvärdet.

Kampsporter gör att du får färre andra färdigheter. Som elev får du en färre färdighet på 18. Som lärare får du en färre på 18 och en på 15. Som mästare får du en färre färdighet på 18 och ingen färdighet på 15. En kampsportsmästare har alltså bara en färdighet på 18 och åtta på 10, förutom kampsporten.

Grundfärdigheter

Grundfärdigheter kan alla lyckas med, även de som inte har lagt några färdighetspoäng på dem. Du har automatiskt ett färdighetsvärde på 3 i alla grundfärdigheter.

Du behöver inte betala för de första tre poängen om du vill höja värdet. Alla har automatiskt 3 i Undvika. För att få 10 behöver man bara lägga sju färdighetspoäng.

Akademiska färdigheter

Akademiska färdigheter kräver ett utbildningsvärde på tretton eller högre. Det motsvarar en påbörjad universitetsutbildning. I övrigt fungerar de som allmänna färdigheter.

Till varje akademisk färdighet hör olika specialiseringar. De fungerar som allmänna färdigheter och kostar en poäng per steg. För att lära dig en specialisering måste du ha ett värde på lägst 5 i huvudfärdigheten. För att lära dig fysik måste du till exempel ha naturvetenskap.

Inget hindrar att du har akademiska färdigheter som inte passar ditt yrke. Du kan ha gått kvällskurser eller läst på egen hand för nöjes skull.

Vapenfärdigheter

Vapenfärdigheterna beskrivs närmare i kapitlen Strid samt Vapen och rustningar. I färdighetstabellen anges bara vilka egenskaper som styr olika vapenfärdigheter. Det finns en färdighet för varje vapengrupp. Färdigheter i att hantera närstrids- och kastvapen styrs av styrkan. Vapengrupperna för närstrids- och kastvapen är Dolkar, Kastvapen, Krossvapen, Stångvapen, Svärd, Piskor och kedjor och Yxor.





Exempel:

Harry smyger fram över hus-taket mot en vaktpost vid knarksmugglarnas högkvarter. Han har 15 i smyga. Du slår 1T20. Det blir 8.

Mellanskillnaden mellan 8 och 15 är 7. Harry får 7 i effekt.

Ett normalt resultat. Vakten känner på sig att något är fel. Spelledaren slår ett uppmärksamhetsslag för honom. Han har 12 i uppmärksamhet. Hon slår 11. Han lyckas precis.

Mellanskillnaden mellan 12 och 11 är 1. Han får ett i effekt. Men eftersom Harrys effekt blev 7 dras den ifrån vaktens effekt, vilket ger -6. Han märker ingenting.

Harry kommer ändå fram till vakten. Han gör ett försök att slå ned honom med ett karateslag mot huvudet. Han har 15 i slag. Du slår 1T20. Det blir 8. Eftersom Slag är en vapenfärdighet beräknar du effekten genom att slå en separat effekttärning. Du slår ytterligare 1T20. Det blir 18. Du tittar i vapentabellen för Slag och konstaterar att 18 är ett lätt sår.

Färdighet i avståndsvapen styrs av rörligheten. De färdigheterna är Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga vapen. En särskild grupp är Naturliga vapen — sparkar och slag som styrs av färdigheterna Strid utan vapen eller Kampsporter. Har du färdighet i en vapengrupp kan du använda alla vapen som ingår i gruppen utan några minus.

Också om du inte har färdighet i ett vapen har du 3 i att använda det, eftersom alla vapenfärdigheter är grundfärdigheter.

Vapenmanövrer

Vapenmanövrer är specialiserade vapenfärdigheter som förutsätter att du först kan hantera ett vapen. De gör att du till exempel kan skjuta två skott under en handling eller dra en pistol extra snabbt. Vapenmanövrerna är inte grundfärdigheter och fungerar som allmänna färdigheter.

Kampsporter

Kampsporterna är särskilda färdigheter som beskrivs

i ett eget kapitel. Du betalar en klumpsumma färdighetspoäng och får en serie färdigheter som ingår i en kampsport. Genom att lägga ytterligare poäng kan du skaffa särskilda budomanövrer och ki-krafter som hör till kampsporten. För att lära dig en budomanöver måste du ha kunskaper i den kampsport som en manövern tillhör. Ki-krafter kan du bara lära dig om du är mästare eller stormästare inom en kampsport. Manövrer och ki-krafter fungerar i övrigt som allmänna färdigheter. De finns beskrivna under Kampsporter.

Språk

Alla talar sitt modersmål utan problem. De kan också skriva på hemlandets språk. Du har din utbildning i chans att skriva modersmålet.

Andra språk måste du lära dig att tala och skriva. Att tala och läsa/skriva ett språk är en och samma färdighet. Alla som kan tala ett språk kan också läsa och skriva det. Om du av någon anledning vill vara analfabet bestämmer du helt enkelt att rollpersonen inte kan läsa och skriva, du får inga extra poäng för det.

Färdighetsvärdet

Färdighetsvärdet är din chans att lyckas med en färdighet, ett tal mellan 1 och 20. Du slår 1T20 när färdigheten används. Blir resultatet lika med eller under färdighetsvärdet lyckas du. Slår du över värdet misslyckas försöket.

Effekt

Om du lyckas med färdigheten beräknar du sedan effekten. Den utgörs av skillnaden mellan ditt färdighetsvärde och resultatet för färdighetsslaget. Ju lägre du slår, desto högre blir effekten. Slår du precis på ditt färdighetsvärde blir effekten noll. Då har du lyckats riktigt dåligt, eller kanske till och med misslyckats. Får du 20 eller mer i effekt lyckas försöket briljant.

Effekten används för att skapa dramatik i spelet. Får du 30 i effekt kan du lyckas med något till synes omöjligt, till exempel att göra en loop med en helikopter. Blir effekten noll är du så nära att misslyckas som bara är möjligt. Flyger du helikopter så störtar du mot

marken och lyckas bara i sista stund räta upp helikoptern igen.

Effekten är din och spelledarens möjlighet att veta exakt hur bra du lyckas. Ibland måste du lyckas verkligen bra för att klara av det du föresatt dig att göra. Ibland försöker omständigheter eller andra personer aktivt hindra dig från att använda en färdighet.

Spelledaren sätter upp ett mål, en viss effekt som du måste nå upp till för att lyckas. Viss information förblir fördold om du inte når den effekten med din Informationssökning. Din eleganta akrobatiska manövrer med ett rep mellan husen i Paris slumkvarter slutar med att du missar det tak du ville nå, om du inte får tillräckligt hög effekt på Akrobatik. Din förklädning klarar de första testerna, men blir avslöjad när du når azghoulernas inre cirkel om du har för dålig effekt i Förklädning.

Det finns sju kvalitetsnivåer som avgör hur bra du lyckas. De används som en hjälpreda av spelledaren och behöver inte följas slaviskt. Är du osäker på hur svårt det är att lyckas med något kan du se i tabellen nedan hur tre olika typer av färdigheter fungerar vid



olika nivåer. Bestäm hur svårt det är att lyckas och kräv sedan att rollpersonerna eller spelledarpersonerna ska nå upp till den effekten.

De tre typerna av färdigheter vi ger exempel på är:

UNDERSÖKANDE FÄRDIGHETER: Astrologi, Avlyssningsteknik, Bokföring och redovisning, Brottsplatsundersökning, Datorkunskap (finna information), Förhörsteknik, Historia, Informationssökning, Kontakt nät, Kryptografi, Leta, Numerologi, Ockultism, Parapsykologi, Radiotelegrafi, Spådomskonst

RÖRLIGA MANÖVRER är Akrobatik, Dans, Fallskärms-hoppning, Fallteknik, Första hjälpen, Gömma sig, Idrott, Kampsport, Kasta, Klättra, Köra fordon, Närstrids- och kastvapen, Pilot, Rida, Simma, Skjutvapen, Skugga, Slåss utan vapen, Smyga, Spel och dobbel, Sportdykning, Strid i mörker, Undvika, Vapenmanövrer

SKAPANDE FÄRDIGHETER är Dans (koreografi), Fotografera, Förfalskning, Förföra, Förkläd-nad, Hantverk, Journalistik, Läsa/skriva modersmålet, Matlag-ning, Sjunga, Skriftlig fram-ställning, Teckna/ Måla/ Skulpt-tera, Skådespela, Spela instru-ment, Språk, Vältalighet,

Står två färdigheter mot varandra, till exempel dina fienders Leta mot ditt Gömma sig, drar spelledaren din effekt för Gömma sig från fiendens effekt för Leta. Genomgående ska spelledaren dra den "passiva" färdighetens effekt från den "aktivas".

Lyckas automatiskt

I många situationer behöver du inte slå någon tärning för att lyckas. Har du minst 5 i Köra bil kan du alltid köra rakt fram på en landsväg utan att störta ned i

EFFEKT KVALITETSNIVÅ UNDERSÖKANDE

0	DÅLIG	MAGERT. BARA NÅGRA FÅ MINDRE VIKTIGA FAKTA.
1-4	GODTAGBAR	EN DEL AV INTRESSE DYKER UPP. DU ANAR ATT DET FINNS MER ATT HÄMTA.
5-15	NORMAL	DU FINNER DET VIKTIGASTE. ALLT SOM ÄR HELT VITALT FÖR DIG.
16-20	BRA	DU FINNER DET MESTA AV INFORMATIONEN. DU VET OM DET FINNS NÅGOT DOLT KVAR.
21-25	MYCKET BRA	DU FINNER NÄSTAN ALL INFORMATION SOM FINNS I ÄMNET. DU VET VAR DU SKA SÖKA MERA.
26-29	FANTASTISKT	DU FÅR FRAM PRECIS ALL INFORMATION SOM FINNS I ÄMNET.
30+	ENASTÅENDE	EXTRA MATNYTTIG INFORMATION AVSLÖJAS. DU FÅR FRAM ALLT, OCKSÅ DET SOM INGEN TIDIGARE KÄNT TILL.

EFFEKT KVALITETSNIVÅ RÖRLIGA MANÖVRER

0	DÅLIG	DÅLIG STIL. DU KLARAR SMÅ HINDER.
1-4	GODTAGBAR	ENKLARE HINDER ÄR INGA PROBLEM. MED HJÄLP KAN DU KANSKE KLARA NÅGOT HEROISKT.
5-15	NORMAL	DE FLESTA HINDER ÄR INGA PROBLEM. DU KAN GÖRA NÅGOT HEROISKT.
16-20	BRA	DU KLARAR ALLA NORMALA HINDER. DET HEROISKA ÄR INGET PROBLEM.
21-25	MYCKET BRA	DU KLARAR ÄVEN MYCKET SVÅRA HINDER. DET HEROISKA ÄR ROUTIN.
26-29	FANTASTISKT	DU ÄR I VÄRLDSKLASS. NÄSTAN INGET MÄNSKLIGT MÖJLIGT ÄR FÖR SVÅRT.
30+	ENASTÅENDE	DU ÄR DEN BÄSTA. INGET ÄR OMÖJLIGT, INGET HINDER FÖR SVÅRT.

EFFEKT KVALITETSNIVÅ SKAPANDE FÄRDIGHETER

0	DÅLIG	LURAR KANSKE EN IDIOT. DINA VÄNNER LER ANSTRÄNGT.
1-4	GODTAGBAR	DU LURAR DE FLESTA NORMALA MÄNNISKOR. DINA VÄNNER GILLAR DET.
5-15	NORMAL	ÄVEN MER KVALIFICERADE BEDÖMARE BLIR LURADE/IMPONERADE. DINA VÄNNER ÄLSKAR DET.
16-20	BRA	DU LURAR/IMPONERAR OCKSÅ PÅ PROFFS. DINA VÄNNER ÄR EXTATISKA.
21-25	MYCKET BRA	OCKSÅ PROFFSEN BLIR IMPONERADE. DET ÄR SVÅRT ATT AVSLÖJA/FÖRSTÅ/EFTERBILDA DIG.
26-29	FANTASTISKT	DU LURAR ALLA ELLER IMPONERAR PÅ ALLA UTOM DEN VÄRLDSLEDANDE EXPERTISEN.
30+	ENASTÅENDE	INGEN KAN AVSLÖJA/FÖRSTÅ ELLER EFTERBILDA DIG. DU ÄR UNIK.

diket. Det är först när du måste köra i zick-zack mellan långträdare och samtidigt slåss mot yxmördaren i baksätet som du måste slå under färdighetsvärdet.

Det gäller flera färdigheter, t.ex. en del yrkesfärdigheter. Färdighetsslag görs bara i stressade eller speciella situationer.

Ibland räcker det att slå en effekttärning för att se hur bra något lyckas. Laga mat klarar de flesta om de får en spis och lite råvaror, men frågan är hur resultatet smakar.

Spelledarens sunda förnuft avgör när ett tärningsslag är nödvändigt. För många tärningskast stör bara rollspelet.



Exempel:

Harry har 170 poäng att lägga på färdigheter; 150 poäng i grunden och 20 poäng för att han har -20 i Mental balans. Du tittar på arketyper desillusionerad detektiv och väljer några lämpliga färdigheter, antecknar värdet i de egenskaper som styr dem och bestämmer hur höga färdighetsvärden Harry har i de olika färdigheterna. I samråd med spelledaren väljer du även färdigheter som inte finns under desillusionerad detektiv men som passar med Harrys bakgrund, och som logiskt följer hans erfarenheter. Sedan antecknar du dem på rollformuläret och beskriver i levnadshistorien var och hur Harry har lärt sig de olika färdigheterna. På de grundfärdigheter som du inte höjer antecknar du att han har 3 i färdighetsvärde.

De enskilda färdigheterna i karate slår du upp under Kampsporter. Harry är elev. Han behöver bara betala 15 poäng för det, eftersom han har fördelen Kroppsmedvetande. Du antecknar grunden i alla karatefärdigheter på elevnivå och fördelar sedan 10 poäng för att höja dem.

Perfekta och totalt misslyckade slag

Effekten påverkas om du slår väldigt högt eller lågt på färdighetsslaget. Blir resultatet väldigt lågt lyckas du bättre än väntat. Slår du 20 misslyckas du totalt och gör bort dig.

Slår du lägre än 1/10 av färdighetsvärdet, avrundat uppåt, lyckas du perfekt. Då får du lägga +10 till effekten.

Om du slår 20 kantar du dig fullständigt. Det gäller också dem som har högre än 20 i färdigheten. Alla

misslyckas på 20, men de som har färdighetsvärden på 20 eller högre gör inte alltid bort sig totalt. De får slå ytterligare 1T20. Nu ska de slå under sitt färdighetsvärde minus 20. Om det misslyckas har de gjort ett totalt misslyckande. Har du 40 eller högre i färdighetsvärde misslyckas du totalt om du slår två 20 efter varandra. Har du däremot 4 eller lägre i färdighetsvärde misslyckas du totalt även på 19.

För den som misslyckas totalt händer något obehagligt. Bilförare kör in i ett träd. Klättrare ramlar ned. Spelledarens fantasi får avgöra vad som händer.

För vapenfärdigheter finns en tabell som visar vad som händer vid total miss med ett vapen, se Strid.

Grundfärdigheter

RÖR-BASERADE

KLÄTTRA

SKJUTVAPEN

AUTOMATVAPEN

GEVÄR OCH ARMBORST

PILBÅGE

PISTOL OCH REVOLVER

TUNGA VAPEN

SMYGA

UNDVIKA

STY-BASERADE

KASTA

NÄRSTRIDS- OCH KASTVAPEN

DOLKAR

KASTVAPEN

KROSSVAPEN

STÅNGVAPEN

SVÄRD

PISKOR OCH KEDJOR

YXOR

SLÄSS UTAN VAPEN

TÅL-BASERAD

SIMMA

UPP-BASERADE

GÖMMA SIG

LETA

UTB-BASERAD

LÄSA/SKRIVA MODERSMÅLET

Färdighetsbeskrivningar

KLÄTTRA Egenskap: Rör

Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att lyckas med klättringen. Släta husväggar kräver högre effekt än byggnadsställningar. Vid en lång klättring måste du slå flera slag. För låg effekt eller ett misslyckat färdighetsslag innebär att du hänger kvar utan att vare sig komma upp eller ned. Du kan göra ett nytt försök, men varje försök tar minst tio minuter. Vid ett totalt misslyckande ramlar du ned mot marken. Spelledaren konsulterar kapitlet Fallskador.

Klätterverktyg, rep och spikar ger +5 till färdighetsvärdet.

SKJUTVAPEN Egenskap: Rör

Förmågan att träffa med ett skjutvapen av något slag. Vapnen är indelade i fem grupper. Varje grupp styrs av en egen färdighet. Vill du hantera vapen ur två grupper måste du lära dig det som två färdigheter.

De fem grupperna är: Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga

vapen. Alla pistoler styrs alltså av en färdighet, alla gevär av en, osv. Det förklaras närmare under Vapen i reglerna för strid.

Alla har sin grundchans att träffa med ett skjutvapen. Men för att överhuvudtaget kunna avfira vapnet måste någon upplysa dig om sådana saker som att du måste osäkra det och göra mantelrörelse. Det är inget man inser automatiskt om man aldrig har hanterat ett eldhandvapen. Ska du lista ut hur vapnet fungerar själv, måste du lyckas med ett egoslag. Det tar 1T5 minuter.

För vapenfärdigheter beräknas inte effekten på vanligt sätt. Den slås fram med en extra effekttärning och blir på så sätt alltid ett tal mellan 1 och 20 före modifieringar. Effekten för vapnet avgör vilken typ av skada det gör. Det visas i vapentabellerna under Strid.

SMYGA Egenskap: Rör

Smygaren måste dra ett från effektslaget för varje två kilo han bär på. Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att smygandet ska lyckas. Det beror på hur knarrande golvet är, hur mörkt det är och hur mycket skräp som ligger i vägen.



Får du högre effekt än vad som krävs har du lättare att lura någon som letar efter dig. Dra din effekt från det tal som spelledaren krävde för ett lyckat Smyga. Resultatet dras sedan från effekten för alla som letar aktivt efter dig.

Hög effekt innebär att inte ens möss och fåglar hör när du smyger förbi. Vid låg effekt knarrar det en smula under fötterna, men du blir inte direkt upptäckt.

UNDIKA Egenskap: Rör

Undvika är konsten att ta sig ur vägen för ett anfall. Lyckas du undvika stiger du ur vägen och motståndaren missar. Bara närstridsvapen kan undvikas obehindrat. Kastvapen kan undvikas, men du har bara halva ditt färdighetsvärde i chans att lyckas med det. Skjutvapen kan inte undvikas. Effekten anger hur exakt du lyckas undvika anfall. Du drar effekten för undvika från motståndarens effekt för ett lyckat anfall. Om hans effekt var högre än din blir du skadad, men inte lika skadad som du annars skulle bli. Att undvika tar en handling i anspråk.

Undvika ingår som en färdighet i många kampsporter.

KASTA Egenskap: Sty

Konsten att kasta ett föremål så långt som möjligt och träffa det man siktar på. Hur långt man kan kasta beror förstås på föremålets vikt och utseende. Ingen kan kasta någonting som väger mer än hans bärformåga.

En hög effekt betyder ett långt och träffsäkert kast. Vid låg effekt kommer föremålet bara fram, utan större anslagskraft.

Kastvapen styrs av egna färdigheter, alltså inte av färdigheten kasta.

NÄRSTRIDSVAPEN

OGH KASTVAPEN Egenskap: Sty

Alla vapen styrs inte av samma färdighet. Du måste skaffa dig kunskap om varje typ av vapen för sig. Det finns sex olika grupper av närstrids- och kastvapen. De är: Dolkar, Klubbor, Stångvapen, Svärd, Yxor och Kastvapen. Färdighet i en vapengrupp gör att du kan hantera alla vapen inom den gruppen. Alla har dessutom en grundchans på 3 i chans att använda ett vapen, vilket det vara månne.

Vapnen beskrivs närmare under Vapen i reglerna för strid. Där står vilka vapen som ingår i respektive grupp. För vapenfärdigheter beräknas inte effekten på vanligt sätt. Den slås fram med en extra effekttärning och blir på så sätt alltid ett tal mellan 1 och 20 före modifieringar. Effekten för vapnet avgör vilken typ av skada det gör. Det visas i vapentabellerna under

Strid.

SLÅSS UTAN VAPEN Egenskap: Sty

Styr användandet av naturliga vapen som innefattar kast, spark, knytnävsslag, skallning och grepp. Noggrannare regler för det finns vid kampsporter i reglerna för strid. Rollpersoner som är skickliga på att slåss utan vapen har antagligen lärt sig någon kampsport, vilka är egna färdigheter. Färdigheten Slåss utan vapen innebär bara att du kan utdela mycket enkla sparkar och slag. Du får inga av de fördelar som en utövare av en kampsport får med större skada och särskilda manövrer. Skadan för slag, spark, skallning, kast och grepp anges i vapentabellerna.

Slåss utan vapen räknas som en vapenfärdighet, så effekten beräknas inte på vanligt sätt. Den slås fram med en extra effekttärning och blir på så sätt alltid ett tal mellan 1 och 20 före modifieringar. Effekten för vapnet avgör vilken typ av skada det gör. Det visas i vapentabellerna under Strid.

SIMMA Egenskap: Tål

Har du 5 eller högre kan du normalt simma lika många minuter som din styrka plus tålighet utan att behöva slå några tärningar. Sedan måste du slå under färdighetsvärdet för att inte sjunka. Lyckas slaget håller du dig flytande i lika många minuter till.

För varje slag sjunker din uthållighet fem steg. När den har sjunkit till noll börjar du ohjälpligen sjunka. Du är fullständigt utmattad och spelledaren konsulterar illvilligt reglerna för drunkning. Kommer du iland innan det inträffar, återhämtar du dig efter någon halvtimme. Rollpersoner med lägre värde än 5 måste slå tärning från början för att inte sjunka.

I normala fall kan du simma fem meter under en stridsrunda. Det förutsätter att effekten blir minst 5. Blir den sämre fastnar du och tranpar vatten. Blir effekten lägre än 3 får du en kallsup. Blir effekten 15+ kan du simma sju meter under en stridsrunda. För varje kilo du bär på dig sjunker effekten med ett steg.

I hårt väder eller kallt vatten kan spelledaren kräva en högre effekt för att simmandet ska lyckas.

GÖMMA SIG Egenskap: Upp

Du tar skydd någonstans. För att det ska lyckas måste det finnas någonstans att gömma sig. Ju öppnare terrängen är, desto högre effekt krävs för att lyckas smälta in i bakgrunden.

Din effekt dras ifrån motståndarens effekt för uppmärksamhetsslag eller Leta.

En hög effekt betyder att du helt har smält in i omgivningen. Vid låg effekt lyckas du bara nått och jämnt dölja dig.

Levnads- historien:

Alla Harrys färdigheter har en självklar anknytning till hans yrke som detektiv eller hans tidigare karriär i Främlingslegionen. Du antecknar ungefär när han har lärt sig olika färdigheter: militära färdigheter i legionen och polisfärdigheter under sin tid som narkotikaspanare.

**LETA** Egenskap: Upp

Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att hitta det eftersökta föremålet. Om du letar efter någon som har gömt sig, eller någon som smyger, modifieras effekten av hur bra den eftersökta lyckas hålla sig undan. Kontrollera hur hög effekt den eftersökta personen får. Lika många steg dras ifrån din effekt för Leta.

Vid hög effekt hittar du allt som hittas kan. Låg effekt kan betyda att du bara hittar en del av det som finns att finna.

LÄSA/SKRIVA MODERSMÅLET

Egenskap: Utb, men alla börjar med

Utb i färdigheten.

Vid en bra effekt skriver eller läser du felfritt och bra, eller uttyder en svårläst text. En låg effekt betyder att några småfel smyger sig in och att stilen lämnar en del att önska.

I vanliga fall krävs inget färdighetsslag för att läsa och skriva modersmålet. Det används bara om du ska läsa något svårtytt eller gammalt, eller skriva en stilistiskt högtstående text.

Är en text mycket svårläst kan spelledaren kräva en viss effekt för att du ska lyckas. Du kan försöka läsa om en text du har misslyckats med att tyda. Hur lång tid varje försök tar, beror på textens längd och svårighetsgrad. Det kan röra sig om timmar, dagar, månader eller år.

Allmänna färdigheter

RÖR-BASERADE

AKROBATIK
BUDOMANÖVRER:
AVVÄPNA
BLIXTNEDSLAG
BRYTA GREPP
BRYTA VAPEN
CIRKELHUGG
IAIDO
KOMBINERA
RULLA MED SLAG
STRYPGREPP
TIGERSPRÄNG
UNDANMANÖVER
VIRVELVINDSANFALL
DANS
FALLSKÄRMSHOPPING
FALLTEKNIK
FÖRSTA HJÄLPEN
HANTVERK
IDROTT
KAMPSPORT (RÖR/STY)
SPELA INSTRUMENT

SPORTDYKNING**VAPENMANÖVRER:**

BYTA SKOTT
DUBBELSKOTT
FINT
KOMBINERA
SNABBDRAG

STY-BASERADE**BUDOMANÖVRER:**

CIRKELSPARK
FLYGANDE SPARK
SLÅ MEDVETSLÖS
TIGERTASS

EGO-BASERADE

ASTROLOGI
AVLYSSNINGSTEKNIK
BOKFÖRING OCH REDOVISNING
BUDOMANÖVER:
KIAI
DATORKUNSKAP
ELEKTRONIK
GIFTER OCH DROGER
HYPNOS

INFORMATIONSSÖKNING

KI-KRAFTER
KRYPTOGRAFI
MATLAGNING
MEDITATION
NUMEROLOGI
MOTORKUNSKAP
OCKULTISM
PARAPSYKOLOGI
RADIOTELEGRAFI
SJÖVANA
SKRIFTLIG FRAMSTÄLLNING
SPRÅK
SPRÄNGTEKNIK
SÄKERHETSSYSTEM
TECKNA, MÅLA, SKULPTERA
VÄRDERA
VÄRLDSVANA
ÖVERLEVNADESKONST
KAR-BASERADE
DIPLOMATI
ETIKETT
FÖRFÖRA

FÖRHÖRSTEKNIK

FÖRKLÄDNAD
KONTAKTNÄT
RIDA
SJUNGA
SKÅDESPELA
SPÅDOMSKONST
VÄLTALIGHET

UPP-BASERADE

BROTTSPLATSUNDERSÖKNING
FOTOGRAFERA
FÖRFÄLSKNING
INBROTTSSTEKNIK
KÖRA FORDON
PILOT
SKUGGA
SPEL OCH DOBBEL
STRID I MÖRKER

**UTAN EGENSKAPS-
BAS**

SLÄSS TVÅHÄNT (—)



Rör-baserade färdigheter

AKROBATIK Egenskap: Rör

Du kan göra frivolter, svinga dig i rep och ljuskronor och kasta dig mellan trapetser.

En lyckad effekt betyder exakta, rena rörelser. Vid låg effekt riskerar du att tappa kontrollen över dina muskler.

BUDOMANÖVRER Egenskap: Rör

Budomanövrer är särskilda manövrer som lärs ut inom de olika kampsporterna. De köps till färdighetsvärde 10 för en klumpsumma poäng, 10 eller 15. De höjs sedan som vanliga färdigheter. Budomanövrerna beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet. Du kan inte lära dig budomanövrer om du inte har köpt färdighet i någon kampsport.

DANS Egenskap: Rör

Du kan dansens grunder och behärskar dessutom två speciella danser — klassisk balett, jazzbalett, fridans, rock'n roll/bugg, folkdans, mm. Välj två typer av dans som du är tränad i.

Vid hög effekt är dansen väl utförd och njutbar att titta på. Vid dålig effekt lyckas du nätt och jämnt hålla takten.

FALLSKÄRMSHOPPNING Egenskap: Rör

Konsten att använda en fallskärm, hur man hoppar, landar och sedan viker ihop skärmen igen. Hög effekt innebär att du hamnar precis på den punkt du siktar på så snabbt som möjligt. Med ett värde på 10 eller högre kan du göra trick och mönster tillsammans med andra.

FALLTEKNIK Egenskap: Rör

Du kan rulla runt utan att bli skadad om du kastas till marken. Så långt är det samma färdighet som Fall i de olika kampsporterna. Men fallteknik är lite annorlunda. Du kan lindra ett fall från hög höjd om du har en vägg eller något annat att bromsa mot. Skadan från ett högt fall lindras med lika många effektsteg som du får i effekt för Fallteknik.

HANTVERK Egenskap: Rör

Bestäm vilket hantverk du behärskar. Det kan vara allt från sömnad till silversmide eller bokbinderi. Den här färdigheten styr i första hand sådana hantverk som du lär dig på din fritid, som en hobby. Ska du tillverka något extra svårt kan spelledaren kräva en viss effekt för att det ska lyckas.

En hög effekt betyder att resultatet blir vackert och

användbart. Vid låg effekt lyckas du precis åstadkomma vad du tänkte dig, men det blir inget lysande resultat.

IDROTT Egenskap: Rör/Sty/Tål

Bestäm vilken idrottsgren du behärskar. Varje idrott eller sport styrs av en egen färdighet.

Rör-baserade idrotter är kortdistanslöpning, höjd- och längdhopp, brottning, golf, utförsåkning, gymnastik och alla bollsporter utom amerikansk fotboll.

Sty-baserade är till exempel amerikansk fotboll, tyngdlyftning, diskus, slägga, spjut, störtlopp och dragkamp.

Tål-baserade är simning, långdistanslöpning, rodd och orientering.

Lite speciella är ridsporter, som styrs av Kar, och motorsport som styrs av Upp.

Femkamp styrs av olika egenskaper för de olika grenarna.

Vid hög effekt gör du något lyckat, vad det är beror på idrotten. Det kan vara ett långt hopp i längdhopp, ett mål i fotboll, ett bra lopp i löpning. Spelledaren avgör hur färdighetsvärde och effekt ska användas för olika grenar.

KAMPSPORT Egenskap: Rör/Sty

Kampsporterna är fyra stycken: jujutsu, karate, kendo och kommandoträning. Inom varje kampsport finns fyra kunskapsnivåer: elev, lärare, mästare och stormästare. Du betalar en klumpsumma färdighetspoäng och får en nivå i kampsporten: 20 poäng för elev, 30 för lärare, 50 för mästare och 75 för stormästare. Det ger dig flera olika färdigheter som ryms inom kampsporten. Ju högre nivå du har, desto högre värden får du i kampsportens färdigheter. Utöver de grundläggande färdigheterna kan du också köpa särskilda manövrer och ki-krafter för färdighetspoäng. Kampsporterna beskrivs närmare i ett eget kapitel under Strid.

SPELA INSTRUMENT Egenskap: Rör

Spelaren väljer vilket instrument du kan spela. Varje instrument styrs av en egen färdighet. Dessutom kan du läsa noter och behärskar en del stycken eller melodier på ditt instrument.

En hög effekt ger en nöjd publik som vill höra mer. Vid låg effekt lyckas du spela felfritt, men utan större inlevelse.

SPORTDYKNING Egenskap: Rör

Du kan hantera vanlig dykutrustning med syrgastuber, snorkel och cyklop. Du vet hur snabbt man kan stiga upp utan att få dykarsjuka, hur man orienterar sig under vattnet och var det är riskabelt att dyka.





Vapenmanövrer

BYTA MÅL I vanliga fall tar det en handling att byta till ett nytt mål. Har du Byta mål tar det ingen handling, utan du kan anfalla den nya motståndaren direkt.

DUBBELSKOTT Du kan skjuta så snabbt med din revolver eller automatpistol att det bara tar en handling att avfira två skott. Du får inga minus alls och bägge skotten träffar samma kroppsdel.

FINT Du kan lura din motståndare med en fint. Finter fungerar mot alla typer av vapen. Din motståndare får -5 att träffa dig och du får +5 att träffa honom.

KOMBINERA Du kan göra flera saker samtidigt. Du kan utföra en handling mer vid ett handlings-tillfälle än vad du normalt får. Denna extra handling räknas dock ifrån dem du har tillgängliga under en stridsrunda.

SNABBDRA Du kan dra ditt vapen oerhört snabbt. Det tar ingen handling i anspråk för dig att dra det, utan du kan anfalla direkt från att ha vapnet hölstrat. Manövern gäller pistoler, revolverar, kastvapen och närstridsvapen.

Hög effekt gör att du rör dig obehindrat i vattnet, har kvar riktningskänslan och kan utföra vad du hade föresatt dig med dykningen. Vid lägre effekt kan det hända mindre missöden, dykningen tar längre tid och är besvärligare än väntat osv.

VAPENMANÖVRER Egenskap: Rör

Manövrer är de små trix och knep som kan stå mellan dig och döden. De ger dig en extra chans att överleva genom till exempel ett dubbelskott med revolvern. Du kan bara använda en manöver i taget om du inte har lärt dig manövern "kombinera". För att lyckas med en manöver måste du först lyckas med vapenfärdigheten för det vapen du anfaller med, och sedan med manövern. Varje manöver är en egen färdighet som köps för färdighetspoäng på vanligt sätt. (se marginalen till vänster).

Sty-baserade färdigheter

BUDOMANÖVRER Egenskap: Sty

Budomanövrer är särskilda manövrer som lärs ut inom de olika kampsporterna. De köps för färdighetspoäng som vanliga färdigheter. Budomanövrerna beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet. Där kan du se vilka manövrer du kan lära dig i din budogren. Du kan inte lära dig budomanövrer om du inte har köpt färdighet i någon kampsport.

Ego-baserade färdigheter

ASTROLOGI Egenskap: Ego

Konsten att utläsa sambanden mellan astronomiska fenomen och händelser på Jorden. Astrologen kan ställa horoskop för att se en människas framtid, möjligheter och personlighet utifrån när hon är född. Han tror sig se samband mellan astronomiska konstellationer och händelser i det förflutna och nuet. En astrolog har av naturnödvändighet vissa kunskaper i astronomi, motsvarande 1/4 av värdet i astrologi. Det behöver han inte betala för.

Ett lyckat slag betyder att astrologen tror sig se samband och sanningar. Astrologi är ingen magisk besvärjelse. Det "fungerar" i normala fall inte. Spelledaren kan förstås låta astrologen göra en sann förutsägelse om det behövs för handlingen, men i nor-

mala fall är astrologin lögn och bedrägeri (även om astrologen själv kan tro på det han gör).

AVLYSSNINGSTEKNIK Egenskap: Ego

Kunskap om vedertagen avlyssningsutrustning — mikrofoner, antenner, mottagarutrustning, filmutrustning och annat. Du kan använda utrustningen och vid behov reparera den. Hög effekt ger önskat resultat.

BOKFÖRING OCH REDOVISNING Egenskap: Ego
Förmågan att sköta ett företags räkenskaper och göra bokslut. Du kan använda färdigheten för att kontrollera om ett företags bokföring är i sin ordning. Du kan också själv sköta bokföring för ett företag.

Ju lägre du slår, desto mer ingående förstår du företagets bokföring, eller lyckas sköta bokföringen.

BUDOMANÖVRER Egenskap: Ego

Budomanövrer är särskilda manövrer som lärs ut inom de olika kampsporterna. De köps för färdighetspoäng som vanliga färdigheter. Kiai är den enda budomanöver som baseras på ego. Den beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet. Du kan inte lära dig budomanövrer om du inte har köpt färdighet i någon kampsport.

DATORKUNSKAP Egenskap: Ego

Konsten att använda en PC eller minidator. Du känner till de vanligaste operativsystemen och kan använda någorlunda enkla program. Kanske kan du också programmera ett eller flera språk. För att spelledaren ska ha en ledning i vad du kan göra, har vi gjort en lista baserad på färdighetsvärdet (se marginalen på nästa sida).

ELEKTRONIK Egenskap: Ego

Du kan laga, sätta ihop och sköta elektriska system och apparater. Du förstår hur en elektrisk maskin fungerar och kan bygga enklare apparatur.

En hög effekt ger en bra reparation eller konstruktion. Vid lägre effekt finns det några små fel som har smugit sig in.

FÖRSTA HJÄLPEN Egenskap: Ego

Du kan lägga enkla förband, ge mun-mot-mun metoden, lägga en skadad så att han eller hon får luft, hjälpa till vid chockskador och liknande. Vid svårare skador kan spelledaren kräva en viss effekt för att du ska kunna göra någon nytta. En lyckad användning av första hjälpen kan stoppa yttre blödningar och hjälpa någon som nästan har drunknat.

En hög effekt ger så mycket hjälp som bara är möjligt. Vid låg effekt lyckas du precis förhindra att skadan blir värre.

**GIFTER OCH DROGER** Egenskap: Ego

Du kan känna igen, bereda och använda gifter och droger. Du kan också tillverka motgift och serum, om det är möjligt, och identifiera en drog utifrån förgiftningssymptomen.

Hög effekt innebär att giftet eller drogen fungerar som väntat. Totalt misslyckande kan ge intressanta resultat om någon utsätts för drogen. Gifter och droger presenteras i ett eget kapitel.

HYPNOS Egenskap: Ego

Hypnotisören kan försätta ett villigt offer i hypnos, ett tillstånd där omedvetna tankar och bilder kommer upp till ytan. Det kan användas för att få fram minnen som personen har förträngt. Det går inte att hypnotisera ett ovilligt offer. Hög effekt innebär att patienten försänks i djup trans som gör det lättare att finna djupt dolda hemligheter, förträngningar och minnen som ligger inbäddade i det omedvetna.

INFORMATIONSSÖKNING Egenskap: Ego

Du kan utnyttja bibliotek, databaser, telefonkatalogen, specialkataloger och människor för att komma över önskad information. För att det ska lyckas måste naturligtvis informationen finnas på något åtkomligt ställe. Färdigheten gör bara att du vet var det är lämpligt att börja leta.

Med hög effekt kommer du snabbt fram till informationen. Lägre effekt innebär att det tar längre tid och kanske inte är exakt den information du letade efter.

KI-KRAFTER Egenskap: Ego

Särskilda färdigheter som de skickligaste mästarna inom en kampsport kan tillägna sig. Bara mästare och stormästare i kampsporter kan lära sig ki-krafter. De köps för en klumpsumma färdighetspoäng. Ki-krafter beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet.

KRYPTOGRAFI Egenskap: Ego

Kryptografen är tränad att lösa chiffer och pussel. Han känner till de vanligaste teknikerna för att göra ett chiffer och kan bedöma vilken typ av kod han har att göra med när han ser ett kodat meddelande. Vissa koder går inte att bryta utan en nyckel, men kryptografen kan i alla fall se vilken typ av nyckel man behöver. Hög effekt innebär att koden löses snabbt och korrekt, eller att kryptografen på ett tidigt stadium inser att han inte har nyckeln som krävs.

MATLAGNING Egenskap: Ego

Du kan laga mat från ditt hemland, och kanske också från andra länders kök. Ju högre effekt, desto godare

mat. Spelledaren kan kräva en viss effekt om du ska tillreda en särdeles komplicerad rätt, eller om råvaror och redskap är undermåliga. Det krävs också hög effekt om du ska tillreda en rätt du är ovan vid.

MEDITATION Egenskap: Ego

Du kan meditera för att slappna av och hämta nya krafter. Regelbunden meditation gör att du bara behöver sova 4-6 timmar per natt. Det kräver ett färdighetsvärde på 10 eller högre. Lyckad meditation kan användas för att häva en chock, till exempel efter en skräckupplevelse. Om du har negativ mental balans och misslyckas med egoslaget vid en skräckupplevelse, kan meditation hjälpa till att återfå balansen. En lyckad meditation, minst 2 timmar, höjer chansen att lyckas med 1T5 steg.

MOTORKUNSKAP Egenskap: Ego

Du har ett visst intresse för motorer och mekaniska prylar som gör att du kan laga motorer och enklare maskiner. Preciserar för spelledaren vilken typ av motorer och maskiner du är van att meka med.

Vid hög effekt kan du laga ett komplicerat fel, eller lista ut hur en invecklad maskin fungerar. Vid låg effekt lyckas du hjälpligt få apparaten att hosta igång.

NUMEROLOGI Egenskap: Ego

En ockult vetenskap besläktad med både matematiken och kryptografen. Numerologen söker samband genom att jämföra siffror och ekvaktioner. Han kan jämföra måtten och storleksförhållandena på en byggnad med årtalen för stora katastrofer eller födelseåren för vissa enäggstvillingar och komma fram till fantastiska samband. Ibland stämmer det naturligtvis, en bra källa till äventyrsuppslag för spelledaren. Hög effekt innebär att numerologen har hittat ett sannolikt samband mellan olika siffror och matematiska formler.

OCKULTISM Egenskap: Ego

Du har teoretiska kunskaper om olika ockulta läror: kabbala, spiritism, västerländsk magi, demonologi, tantrism, satanism och ockulta sällskap och teorier.

Hög effekt innebär att du känner till någon teori, något ockult föremål, någon ritual eller grupp inom den ockulta världen.

PARAPSYKOLOGI Egenskap: Ego

Du har kunskaper om de dolda krafter som den moderna vetenskapen förnekar — telepati, telekinesi, kirlian-auror, pendlar och slagrutor, sanndrömmar och andra typer av klärvoajans.

Du känner igen sådana fenomen och kan genom-

Datorkunskap**FÄRDIGHETSVÄRDE****1-5** Använda PC.

Enkla ordbehandlings- och spelprogram. Göra mycket enkla program i basic och pascal.

6-9 Använda PC.

minidator och stordator i viss mån. Använda de flesta program som inte kräver specialkunskap.

Göra normalsvåra program i basic, pascal och i viss mån andra språk.

10-12 Använda PC.

minidator och stordator. Använda också svåra program, som CAD-program. Skriva stora program i de vanligaste programmeringsspråken. Skriva enklare program i assembler.

13-18 Använda alla datorer hjälpligt. Använda och modifiera också svåra program. Skriva avancerade program, också i assembler. Meka med hårdvaran.

19+ Använda alla

datorer med gott resultat. Använda, skriva och skriva om också komplicerade program. Bryta kopieringsskydd, koder osv. Meka med hårdvaran.



föra parapsykologiska experiment och göra mätningar av olika sorters omätbar energi. Parapsykologi täcker inte mystiska och ockulta fenomen. Vid hög effekt upptäcker du de fenomen som finns att upptäcka och kan hjälpligt förklara dem.

RADIOTELEGRAFI Egenskap: Ego

Du kan använda avancerad radioutrustning, känner till vanliga frekvenser och anropssignaler. Hög effekt innebär att du snabbt och smidigt får ut ett meddelande eller kan ta emot en sändning.

SJÖVANA Egenskap: Ego

Du kan hantera en normalstor segelbåt eller motorbåt, läsa sjökort, navigera och inse när det är dumt att ge sig ut på sjön.

Att manövrera en u-båt är en särskild färdighet som inte täcks av Sjövana. Stora fartyg, som oljetankers, styrs också av egna färdigheter. Du har halva din sjövana i att hantera ett stort fartyg.

Hög effekt betyder att det går undan och att du har god kontroll över båten.

SKRIFTLIG FRAMSTÄLLNING Egenskap: Ego

Du behärskar olika stilarter och kan skriva formella brev, tal, artiklar och enkel prosa. Ju högre effekt, desto effektivare är framförandet.

SPRÅK Egenskap: Ego

Alla talar sitt modersmål flytande, men främmande tungomål måste du lära dig. Varje språk är en egen färdighet, så du måste lägga färdighetspoäng på alla språk du ska behärska.

Spelledaren bestämmer om du måste nå en viss effekt, beroende på vad du försöker säga eller förstå. En enkel regel är att om du har 5 i ett språk kan du göra dig förstådd, men med usel grammatik. Med 10 är grammatiken godtagbar och ordförrådet ganska stort, men du bryter kraftigt. Med 15 talar du mycket bra och med 20 i färdighetsvärde låter du som en infödd.

Den som talar ett språk kan automatiskt läsa och skriva det.

SPRÄNGTEKNIK Egenskap: Ego

Du kan tillverka och hantera sprängämnen, göra ljusraketer, rökbomber, tidsinställda bomber och vet hur du ska aptera sprängmedlet för att ge högsta möjliga verkan.

En hög effekt ger väntad sprängeffekt. Vid lägre effekt blir sprängverkan större eller mindre än väntat. Vad som inträffar vid ett totalt misslyckande inser nog alla...

SÄKERHETSSYSTEM Egenskap: Ego

Du kan installera ett säkerhetssystem, till exempel för att skydda en byggnad mot intrång. Ett system kan bestå av elektronisk övervakning som kameror och sensorer, larm, mänskliga vakter och vaktsscherman, konstruktionsdetaljer som glas och låstyper. Du kan också analysera ett befintligt säkerhetssystem för att ta dig in någonstans. Säkerhetssystem är teorin och Inbrottsteknik praktiken.

TECKNA, MÅLA, SKULPTERA Egenskap: Ego

Du kan skapa konstföremål med någon av olika tekniker. I allmänhet är du specialiserad på någon teknik, och behärskar bara de andra flyktigt. Bestäm om du är målare, skulptör, textilkonstnär eller något annat.

Vid hög effekt blir konstverket gripande, talande och originellt. En lägre effekt betyder att det kanske är tekniskt välgjort, men inte så originellt och gripande.

VÄRDERA Egenskap: Ego

Kunskaper om olika varors värde. Goda kunskaper i värdera gör det lättare att köpslå. Bestäm vilka varor du i första hand kan säga priset på. Andra varor har du halva chansen i att värdera.

Ju högre effekten blir, desto närmare marknadspriset kommer du i värderingen. En hög effekt kan också säga vad varan är värd på olika platser i världen och hur kursen kan förväntas se ut i framtiden.

VÄRLDSVANA Egenskap: Ego

Som världsvan vet du hur man beter sig för att klara sig bland folk och i främmande miljöer. Du grips inte av panik ute på den kinesiska landsbygden, där ingen talar engelska och ingen kan visa vägen till närmaste stad. Du smälter in och känner dig som hemma både på lyxhotell och i Rios slumområden.

En hög effekt på färdigheten gör att du vet, eller känner på dig, hur man bör bete sig i en främmande miljö bland främmande människor. Vid lägre effekt är du mer osäker och beter dig något mer som en vanlig, dum charterturist.

ÖVERLEVNADESKONST Egenskap: Ego

Du kan överleva i vildmarken eller på någon annan öde plats, till exempel Östeuropas förgiftade ödestäder. Du känner till åtliga växter, hur man hittar vatten, snarar smådjur, vilka insekter som går att äta, hur man skyddar sig mot oväder och kyla. Ju vidrigare omständigheter, desto högre effekt krävs för att överleva.



Kar-baserade färdigheter

DIPLOMATI Egenskap: Kar

Diplomaten är en professionell förhandlare. Diplomati är konsten att få alla så nöjda som möjligt och lösa till synes olösliga tvister genom kompromisser, maktmedel och lögner. Det kan inte representeras av tärningsslag i spelet, utan måste spelas upp mellan spelledare och spelare. Bra rollspel kan höja effekten. Lyckad effekt betyder att en tvist kan lösas eller en förhandling slutföras så att alla tycker sig vara nöjda, och diplomatens uppdragsgivare är nöjdast av alla.

ETIKETT Egenskap: Kar

Konsten att uppföra sig i finare sällskap. Du kan besöka nobelmiddagar, uppsöka företagsledare och arvsfurstar i Europa och föra dig rätt. Etikett är att klä sig rätt, hälsa i rätt ordning på folk, äta och dricka på rätt sätt, ha rätt presenter med sig och överhuvudtaget uppföra sig bland fint folk.

Hög effekt innebär att du smälter in i miljön och verkar uppfödd bland överklassen.

Du kan specificera att etikett gäller någon annan grupp än västerländsk överklass, till exempel japansk överklass eller svart amerikansk storstadskultur.

FÖRFÖRA Egenskap: Kar

Färdigheten förföra innebär att du vet hur man beter sig för att vara charmig och saknar den inneboende blyghet som de flesta andra av oss har. Chansen att lyckas beror naturligtvis på motpartens intresse. Har offret bara väntat på att bli förfört kan ditt färdighetsvärde modifieras. Är den tilltänkta fullständigt kall-sinnig krävs en hög effekt för att lyckas.

Effekten modifieras av hur bra du rollspelar, om spelledaren så vill. Miljön och omständigheterna kan också påverka effekten, liksom ålder, utseende och kön. Vid en hög effekt blir offret huvudlöst förälskat i dig. En lägre effekt kan betyda att han eller hon kan tänka sig att äta middag eller tillbringa natten tillsammans med dig, men inte mycket mer. I hopplösa fall (t.ex. om en kvinna försöker förföra en bög) blir resultatet av en hög effekt att motparten drar sig undan, besvårad och förvirrad. Vid en tillräckligt hög effekt kan motparten bli panikslagen. En lägre effekt däremot kan resultera i att motparten uppfattar dig som charmig och trevlig, även om du inte har någon chans att lyckas med förförelseakten.

FÖRHÖRSTEKNIK Egenskap: Kar

Färdigheten gör att du kan lirka eller tvinga någon att

mot sin vilja avslöja något. Det tar vanligen mycket lång tid och innebär att du lockar den förhörda att motsäga sig själv och trassla in sig i lögner. Hot och skrämsel kan också ingå, men inte ren tortyr.

Vid en hög effekt avslöjar den förhörda allt han eller hon vet efter en kort tid. Lägre effekt innebär att förhöret tar längre tid och att den förhörda kanske inte avslöjar allt. Omständigheterna påverkar din chans att lyckas: ett uttröttat eller chockat offer är mycket lättare att förhöra.

FÖRKLÄDNAD Egenskap: Kar

Förmågan att låtsas vara någon annan än den man är. Du kan klä ut dig, sminka dig, förstålla ditt rörelsemönster och tal. Det är betydligt svårare att förklä sig till en viss person, än att låtsas tillhöra en viss kategori, eller bara försöka att inte se ut som sig själv. Ju svårare förklädnaden är, desto högre effekt krävs för att lura någon.

KONTAKTNÄT Egenskap: Kar

Konsten att känna rätt människor på rätt plats. Kontaktnät är i själva verket flera färdigheter, en för varje grupp där du har kontakter. Kontaktnät: undre världen innebär t.ex. att du vet vilka du ska kontakta för att köpa illegala vapen och droger, eller hyra torpeder.

Andra kontaktnät kan vara akademiker, politiker, affärsmän osv.

En hög effekt innebär att du känner till precis rätt människa att kontakta, och dessutom känner honom eller henne. Vid lägre effekt kan du säga ungefär vad det eftersökta kan finnas.

RIDA Egenskap: Kar

Bestäm vilket djur du kan rida. Det är i allmänhet häst, men kan i vissa fall vara t.ex. kamel. Om du har 5 eller mer i Rida behöver du bara slå tärning i extrema situationer, t.ex. när djuret stegrar sig eller ska hoppa över ett högt hinder.

Ju högre effekten blir, desto bättre kontroll har du över djuret.

SJUNGA Egenskap: Kar

Färdigheten styr hur du kan hantera din röst och hur bra du framför sången och påverkar publiken. Bestäm vilken typ av sånger du är van vid att framföra.

Ett högt effektresultat betyder att publiken är nöjd och vill höra mer. Vid låg effekt är sången godtagbar. Om du misslyckas totalt kommer tomaterna och de ruttna äggen fram.

SKÅDEPELA Egenskap: Kar

Du kan spela en roll på ett övertygande sätt och är van





att lära in repliker och improvisera. Spelledaren kan kräva en viss effekt om rollen är mycket svår och krävande.

Vid hög effekt är framförandet lysande. Du är verkligen den person du gestaltar. En låg effekt betyder att rolltolkningen är godtagbar, men har vissa luckor. Vid totalt misslyckande glömmet du hälften av replikerna, kommer in på fel ställe och snubblar på dina egna fötter.

SPÅDOMSKONST Egenskap: Kar

Du känner till de vanligaste metoderna för att spå: tarok, astrologi, teckentydning, spå i hand, se i spegel eller kristallkula. Du kan läsa av människors ansikte och tolka deras frågor på samma sätt som en empat och ge svar som verkar rimliga. Det innebär inte att du i andra sammanhang fungerar som en empat, du har specifikt lärt dig att tolka människors förväntningar och rädsla rörande det egna ödet. Hög effekt innebär att du lyckas tolka den som blir spådd och ger en rimlig spådom.

VÄLTALIGHET Egenskap: Kar

Du kan tala inför publik och argumentera övertygande i en debatt. Du får aldrig tunghäfta och hittar de mest övertygande argumenten. Hög effekt betyder ett lysande framförande där du lyckades få fram exakt det du ville på övertygande sätt. Vid lägre effekt fanns vissa brister i talet.

Upp-baserade

BROTTSPLATSUNDERSÖKNING Egenskap: Upp

Konsten att veta vilka ledtrådar som kan vara viktiga att hitta och var de brukar stå att finna. Du kan hantera fingeravtryckspulver, vet att inte ta i saker i onödan, kan grunderna i ballistik, osv. Du ska ändå beskriva vad du gör, men spelledaren kan ge ledtrådar till vad som bör undersökas och vad som absolut bör undvikas.

Ju högre effekt, desto mindre och mer svårfunna spår (hårstrå, blodsdroppe) hittar du.

FOTOGRAFERA Egenskap: Upp

Du kan hantera en kamera och framkalla bilder. Med högt färdighetsvärde kan du välja motiv och vinkel för att göra konstnärliga eller speciella bilder. Du kan också göra fotomontage och retuschera bilder.

Ju svårare motivet är att fånga och ju sämre ljusförhållandena är, desto högre effekt krävs det för att resultatet ska bli bra. En hög effekt innebär att bilden blir precis som du ville ha den.

FÖRFALSKNING Egenskap: Upp

Konsten att skapa naturtrogna kopior av identitetshandlingar, kontrakt, sedlar eller vad det nu kan vara. Du vet var du kan få tag i rätt sorts papper, bläck och annan utrustning. Det tar ganska lång tid att skapa en bra förfalskning och du måste ha tillgång till bra utrustning.

En hög effekt ger en fullständigt perfekt kopia. Den avslöjas bara vid mycket ingående analys. Vid lägre effekt finns det mindre brister i förfalskningen som gör att den kan avslöjas vid noggrann kontroll.

INBROTTSTEKNIK Egenskap: Upp

Du kan forcera stängsel, dörrar, fönster och i värsta fall murar utan att göra alltför mycket väsen av dig. Du känner till bästa sättet att ta sig in i olika byggnader och vet vilka verktyg som behövs. Du kan också upptäcka larm och övervakningsutrustning, men har ingen specialkunskap i att oskadliggöra dem.

En hög effekt betyder att du tyst, snabbt och smidigt tar dig in på önskad plats. Vid lägre effekt låter det lite och tar längre tid.

KÖRA FORDON Egenskap: Upp

Färdigheten gäller antingen bil eller motorcykel. Du väljer vilket. Det är två separata färdigheter och du måste ha båda för att hantera både bil och motorcykel. Har du 5 eller mer i köra bil kan du köra under lugna, normala förhållanden. Du behöver bara slå tärning om du hamnar i en svår situation eller ska göra en svår manöver.

En hög effekt betyder att körningen går lugnt och bra. Särskilda manövrer kräver en viss effekt för att lyckas.

PILOT Egenskap: Upp

Färdigheten gäller antingen segelflygplan, propellerflygplan, jetflygplan, stridsflygplan eller helikopter. Välj vilken typ av flygplan du behärskar. Du har sedan halva färdighetsvärdet att lyckas flyga de andra typerna av flygplan och helikopter.

Har du 5 i Pilot kan du flyga under normala förhållanden utan att slå någon tärning. Hög effekt betyder att flygningen går lugnt och bra. Särskilda manövrer eller luftstrider kräver en viss effekt för att lyckas.

SKUGGA Egenskap: Upp

Konsten att förfölja någon utan att själv bli upptäckt. Det kan innebära att på ett naturligt sätt tillbringa åtta timmar i en hotellobby eller hänga utanför ett hus utan att väcka uppmärksamhet. Om den förföljda ser sig om och tror sig vara skuggad, dras din effekt i Skugga ifrån effekten för den förföljdas uppmärksamhetsslag.



Hög effekt innebär att du inte tappar spåret och inte blir upptäckt, även i situationer där du borde bli det.

SPEL OCH DOBBEL Egenskap: Upp

Du behärskar de vanligaste hasardspelen: poker, roulette, black jack, tärning, baccarat och kan göra system för vadslagning och göra sannolikhetsbedömningar. Vid hög effekt blir vinsten stor. Om flera spelar, t.ex. kort, vinner den som får högst effekt. Rollpersoner med tur har alltid 1 chans på 4 att vinna rakt av, obeaktat effekten för spel och dobbel. Slå 1/20. Blir resultatet 1-5 vinner rollpersonen.

STRID I MÖRKER Egenskap: Upp

Konsten att slåss i halvmörker eller totalt mörker. Du leds av andra sinnen än synen — ljud, dofter, vibrationer. För att slåss obehindrat i halvmörker krävs en effekt på 5 eller högre. Vid lägre effekt dras 5 från färdighetsvärdet för vapnet. För att slåss obehindrat i totalt mörker krävs 10 eller mer i effekt. Blir effekten lägre dras 10 från färdighetsvärdet för vapnet.

Utan egen-skapsbas

SLÄSS TVÅHÄNT

Egenskap: ingen

Släss tvåhänt är en speciell färdighet som gör det möjligt att slåss med ett vapen i varje hand, eller byta hand om vapenhanden blir skadad. Den som slåss med ett vapen i varje hand får en extra handling i varje stridsrunda om han använder båda vapnen för anfall eller parering. Färdigheten kostar 10 poäng och ger inget färdighetsvärde. Du kan fritt använda vilken hand du vill eller båda samtidigt.



Akademiska färdigheter

De akademiska färdigheterna har alla olika specialiseringar. Huvudfärdigheterna är en omfattande allmänbildning inom något område: naturvetenskap, humaniora, medicin eller samhällsvetenskap. Ett värde på 10 eller högre i huvudfärdigheten innebär att du har en examen inom området. Inom naturvetenskap har du en en fil. kand eller ingenjörsexamen, inom humaniora en fil. kand, inom medicin en med. kand och inom samhällsvetenskaperna en fil. kand eller jur. kand.

Specialiseringen är en ny färdighet, som kostar lika mycket som huvudfärdigheten att skaffa. I gengäld blir du något av en expert på ditt specialområde. För att kunna specialisera dig måste du först ha lägst 5 i huvudfärdigheten. Det går inte att specialisera sig på fysik utan att först ha naturvetenskap. Under varje färdighet finns förslag på olika specialiseringar. Inget hindrar naturligtvis att du hittar på fler.

Alla akademiska färdigheter styrs av utbildning.

HUMANIORA Du har en allmänbildning i humanistiska ämnen. Du kan en hel del historia och språk och har övergripande kunskaper inom alla specialområden som finns under humaniora. Det motsvarar en god allmänbildning. Specialiseringar: antropologi, arkeologi, filosofi, historia, konstvetenskap, lingvistik, litteraturvetenskap, psykologi, religionsvetenskap.

MEDICIN Du har en medicinsk grundutbildning och kunskaper om människokroppen och olika sjukdomar. Du kan genomföra enklare kirurgiska ingrepp, diagnostisera sjukdomar och föreslå behandling. Du har inte nödvändigtvis några praktiska kunskaper i att behandla sjuka. Det täcks av färdigheten Första hjälpen.

Specialiseringar: anatomi, kirurgi, fysiologi, neurologi, patologi, psykiatri, toxikologi.

NATURVETENSKAP Du har en mer eller mindre fullföljd naturvetenskaplig utbildning, t.ex. till civilingenjör. Den ger dig grundläggande kunskaper i matematik och fysik. Du kan göra olika typer av beräkningar och har grundkunskaper i elektronik och kemi. Utan specialisering har du bara ytliga kunskaper i astronomi, biologi och geologi.

Specialiseringar: astronomi, biologi, datalogi, elektronik, fysik, geologi, kemi, matematik.

SAMHÄLLSVETENSKAP

Du har färdigheter inom samhällsvetenskaperna och grundläggande kunskaper i både ekonomi, juridik, sociologi och statskunskap.

Specialiseringar: ekonomi, juridik, sociologi, statskunskap.



Levnadsnivån är ett mått på hur du lever och hur mycket pengar du tjänar och har tillgängligt. Vid arketyperna angavs levnadsnivån för olika slags rollpersoner. Titta under den nivå som din rollperson har och anteckna inkomst och besparingar. Nedan förklaras de olika begrepp som hör till levnadsnivån. Alla summor anges i kronor i 1991 års penningvärde. Räkna vid behov upp summan.

Alla har lös egendom motsvarande en årslön inom sin levnadsnivå. Det kan vara bilar, möbler, teknisk utrustning och annat som de samlat på sig under åren. Du behöver inte beskriva i detalj allt du äger. Anteckna bara sådant som är viktigt för spelet, till exempel om du har bil, dyrbar datautrustning, stort referensbibliotek inom något område.

LEVNADSNIVÅ

Illegal utrustning som tunga vapen kan du bara ha om det är rimligt utifrån din arketyp och ditt yrke. En polis kan ha sin tjänstepistol hemma. Poliserna har inte sällan licens på en egen pistol, kanske också på ett hagelgevär eller ett vanligt gevär. Automatvapen kan i stort sett bara brottslingar, officerare och underrättelseagenter ha hemma. Ytterst får spelledaren avgöra vilken utrustning din rollperson kan ha tillgång till.

Förenklade rollpersoner

Du antecknar inkomst och besparingar utifrån den mellersta av de levnadsnivåer som anges vid din arketyp. Bestäm vilken utrustning rollpersonen har. Specialutrustning beskrivs i avsnittet Utrustning.

INKOMST: Inkomst per månad efter skatt. Du har värden för tolv gånger din inkomst, alltså en årslön, i lös egendom. För att få ut någon inkomst måste du i

allmänhet arbeta. Om äventyret gör att du inte kan sköta ditt arbete måste du leva på besparingar.

TILLGÄNGLIG SUMMA/MÅNAD: Den summa pengar du har över när alla räkningar är betalda. Det är de här pengarna du har tillgängliga under en månad.

BESPARINGAR: Pengar på banken, i aktier eller investerade i värdeföremål som vid behov kan omsättas i reda kontanter. Den som inte har några besparingar har bara sin inkomst att ta av.

KREDITVÄRDE: Hur stor summa pengar du kan låna på en bank utan större problem och utan annan säkerhet än din egendom, t.ex. bostaden. Hos maffian kan de flesta låna pengar oavsett kreditvärde, men där råkar man illa ut om återbetalningarna missköts.

BOSTAD: För fattiga rollpersoner anges vilken typ av bostad du troligen har. För de rikare anges också hur mycket bostaden är värd. Exakt hur rollpersonen bor bestämmer du förstås själv, men gå inte för långt från vad som är rimligt för din levnadsnivå.



Levnadsnivåer

1. UTFATTIG

INKOMST/MÅN: 2 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 1 500
SPARAT: —
KREDITVÄRDE: —
BOSTAD: BOSTADSLÖS

6. HÖG MEDELINKOMST

INKOMST/MÅN: 10 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 5 000
SPARAT: 50 000
KREDITVÄRDE: 500 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/SMÅHUS VÄRT 500 000

Exempel:

Som detektiv har Harry levnadsnivå 5. Han tjänar 8 000 i månaden efter skatt och har en normal levnadsstandard.

2. FATTIG

INKOMST/MÅN: 4 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 2 000
SPARAT: —
KREDITVÄRDE: 25 000
BOSTAD: INNEBOENDE

7. HÖG INKOMST

INKOMST/MÅN: 15 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 8 000
SPARAT: 100 000
KREDITVÄRDE: 750 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 1 000 000

Inkomst/mån: 8 000

Tillgängligt/mån: 4 000

Sparat: 15 000

Kreditvärde: 250 000

Bostad: Lägenhet i ett slumområde i New York City.

3. LÅG INKOMST

INKOMST/MÅN: 5 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 2 500
SPARAT: —
KREDITVÄRDE: 50 000
BOSTAD: LITEN 2:A-HANDSLÄGENHET

8. MYCKET HÖG INKOMST

INKOMST/MÅN: 20 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 12 000
SPARAT: 500 000
KREDITVÄRDE: 1 000 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 3 000 000

4. LÅG MEDELINKOMST

INKOMST/MÅN: 6 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 3 000
SPARAT: 5000
KREDITVÄRDE: 100 000
BOSTAD: LITEN HYRESLÄGENHET

9. RIK

INKOMST/MÅN: 30 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 20 000
SPARAT: 1 000 000
KREDITVÄRDE: 5 000 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 10 000 000

5. MEDELINKOMST

INKOMST/MÅN: 8 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 4 000
SPARAT: 15 000
KREDITVÄRDE: 250 000
BOSTAD: HYRESLÄGENHET/RADHUS

10. FÖRMÖGEN

INKOMST/MÅN: 50 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 30 000
SPARAT: 10 000 000
KREDITVÄRDE: 15 000 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 25 000 000



Det är meningslöst med en vanlig prislista över utrustning i ett spel som Kult. Det är lätt att räkna ut vad vardagliga ting kostar. Här finns prislistor för specialutrustning, vapen och fordon. Vapen, ammunition, skyddsutrustning och fordon beskrivs i speltermen i avsnitten Vapen och skyddsutrustning och Biljakter och flygstrider. Här anges bara pris, längd, vikt och hur lätt det är att komma över vapnet eller fordonet. Tunga vapen har vi utelämnat från den här tabellen. De beskrivs i speltermen under vapen. Det förutsätts att rollpersonerna inte har några stridsvagnsminor till sitt förfogande när spelet börjar. Utrustningen bör ha någon rimlig förklaring i din bakgrund. Poliser och agenter har i vanliga fall mer egendomlig utrustning än studenter. Ytterst är det spelledaren som avgör vad som kan tillåtas.

UTRUSTNING

Exempel:

Harry äger en del illegal och annan utrustning i egenskap av detektiv.
H&K p7M13 med ett urval av ammunition
Ljuddämpare
Axelhölster
Wilkinsondolk
Kevlarväst
Elektronisk läsknäckare
500 g sprängdeg och tändhatar
Infraröd/ljusförstärkande kikare

Åtkomlighet (Åtk)

I tabellen anges också hur svårt det är att hitta en försäljare som kan leverera föremålet. Det avgörs av vilken effekt av färdigheten Världsvana eller Kontaktnät: undre världen som krävs. Det beräknas utifrån åtkomlighetssiffran som står efter föremålet. Ett streck i tabellen betyder att det inte går att hitta föremålet. En nolla i tabellen betyder att du kan köpa föremålet i en vanlig affär.

Har du varken Världsvana eller Kontaktnät: undre världen får spelledaren avgöra om du kan hitta ett föremål på illegal väg.

ÅTKOMLIGHET VÄRLDSVANA KONTAKTNÄT		
1	5	0
2	7	5
3	10	7
4	15	10
5	—	15
6	—	20

Kaliber (Kal)

Grovleken på ammunitionen till ett skjutvapen. Grovkalibriga vapen är i allmänhet farligare än finkalibriga, även om kulans beskaffenhet och utgångshastigheten också påverkar. Kalibern anges i millimeter eller 1/100 tum (anges som exempelvis ".45").

I tabellen anges den grövsta kalibern som kan användas i vapnet. Vissa vapen kan avfira andra typer av ammunition än den som de primärt är konstruerade för. Om ett sådant vapen används med annan ammunition än den angivna, används skadetabellen för närmast motsvarande vapen. En .44 magnum som används med vanlig .45 ammunition räknas till exempel som en colt .45.

Magasin (Mag)

Antal kulor i ett magasin. För k-pistar anges flera magasinstyper.



Längd och vikt (L och V)

Föremålets längd och vikt anges i centimeter och kilogram. För k-pistar anges vikten för ett laddat vapen.

Licensbelagt/Illegalt (L/I)

Ett L i tabellen anger att ett föremål, vanligen ett vapen, är licensbelagt. Spelledaren avgör om du kan ha licens på vapnet. En pistol eller ett gevär kan alla icke-straffade få licens för, även om man måste kunna motivera varför man behöver licensen. Tyngre vapen är mycket svårare att få rätt att inneha.

Åtkomligheten för licensbelagda vapen anger hur svårt det är att köpa vapnet illegalt. Har du licens kan du alltid beställa vapnet hos en vapenhandlare. Priserna för vapen gäller om du köper dem legalt och har en licens. Om du köper dem svart genom fasta kanaler blir priset dubbelt så högt. Billigare vapen kan köpas som stöldgods, men det är ofta riskabelt att göra sådana affärer.

I tabellen anges med ett I om ett föremål är helt illegalt och förbjudet att inneha. Då får spelledaren avgöra om det är möjligt att du har skaffat föremålet på illegal väg. För illegala föremål anger åtkomligheten hur lätt det är att skaffa på illegal väg. Priserna för illegala vapen är också marknadspriser. Köper du vapnet illegalt är priset fem gånger det som anges i tabellen.

Många föremål är lagliga att inneha, men får inte användas. Avlyssningsmikrofoner får du till exempel äga hur många som helst, men du får inte använda dem för att avlyssna någon.

Pris

Föremålets pris anges i svenska kronor. Priserna gäller om föremålet köps lagligt hos en handlare. Fördubbla priset för licensbelagda vapen om du köper dem svart och femdubbla priset för illegala vapen vid svarta affärer.

REVOLVRAR

AUTOMATPISTOLER

KULSPRUTEPISTOLER

AUTOMATKARBINER

	ÅTK	KAL	MAG	L	V	L/I	PRIS
COLT PYTHON	2	.357M	6	25,0	1,1	L	5800
COLT DETECTIVES SP.	2	.38S	6	15,4	0,7	L	2400
RUGER REDHAWK	2	.44M	6	27,9	1,8	L	3000
S&W BODYGUARD	2	.38	6	16,2	0,4	L	3500
S&W CBT MAGNUM M19	2	.357M	6	23,8	0,99	L	3500
S&W CBT MAGNUM M27	2	.357M	6	28,3	1,3	L	3500
S&W CBT MAGNUM M29	2	.44M	6	30	1,33	L	3800
BERETTA M 92F	2	9MM	15	21,6	0,95	L	4225
BERETTA M 93	2	9MM	15	24,0	1,1	L	4800
BROWNING HI-POWER	2	9MMN	14	19,7	0,90	L	3500
COLT M 1911 A7	2	.45	7	21,6	1,1	L	4500
COLT COMMANDER	2	.45	7	20,0	1,0	L	4500
DESERT EAGLE .357	2	.357M	9	25,4	1,9	L	5700
GLOCK M 17	2	9MM	17	18,8	0,7	L	5500
GLOCK M 19	2	9MM	15	17,5	0,6	L	5100
LLAMA OMNI	2	.38SUP	9	20,3	0,9	L	4900
MAKAROV	2	9MMR	8	16,1	0,7	L	2000
SIG-SAUER P226	2	9MM	15	19,3	0,8	L	4400
S&W M5904 9MM	2	9MM	14	17,8	1,0	L	3200
TOKAREV	2	7,62MM	8	19,6	0,85	L	1500
UZI PISTOL	4	9MM	32	22,9	2,3	I	4500
WALTHER PPK	2	7,65	7	14,7	0,6	L	3500
H&K MP5	5	9MM	10/15/30	68,0	2,9	I	6500
H&K MP5 SD3	5	9MM	10/15/30	78,0	3,4	I	7500
INGRAM M 10	5	.45ACP	30	54,8	3,8	I	4800
INGRAM M 11	5	9MM	30	26,9	8,4	I	4000
KALASJNIKOV AKR	5	5,45R	30	68,6	3,3	I	4200
K-PIST M45B	5	9MM	36	80,8	4,2	I	4000
MINI UZI	5	9MM	20/25/32	60,0	2,7	I	5000
SKORPION M 61	5	7,65	10/20	26,9	2,0	I	4000
UZI	5	9MM	25/30	65,0	4,1	I	5250
CAR 15	3	5,56	30	78,7	3,2	I	3500
COLT M16	5	7,62	30	99,0	3,64	I	6000
FN FAL L1A1	5	7,62	20	114	5,0	I	5000
FN FNC	5	5,56	30	99,1	4,4	I	4500
FN MAS	5	5,56	25	75,7	4,0	I	4500
GALIL ARM	5	5,56	35	97,9	3,9	I	5000
H&K 33 A2	5	5,56	20/40	100	3,5	I	3500
H&K G3 A3	5	7,62	20	102	4,4	I	4500
H&K G11	5	4,7CL	2X50	75,0	3,95	I	9000
KALASJNIKOV AK47	5	7,62	30	86,9	4,3	I	3300
KALASJNIKOV AKM	5	7,62R	30	87,6	3,2	I	3000
STEYR AUG	5	5,56	30	79,0	4,09	I	7500



	ÅTK	KAL	MAG	L	V	L/I	PRIS
DRAGUNOV SVD	3	7,62LR	10	122,5	4,38	L	6500
WA 2000	3	.300M	6	90,5	6,9	L	8000
RUGER M 77	3	22-250	5	105,5	3,1	L	3500
SAVAGE 99 CD	3	.308	5	104,8	3,2	L	3500
WEATHERBY MARK V	3	.460	3	116,8	4,8	L	8500
WINCHESTER 70 XTR	3	.30-06	5	106,8	3,4	L	3500
AVSÄGAT HAGELGEVÄR	1	12	2	50,8	3,1	I	1000
HECKLER&KOCH CAW	2	12	10	76,2	5,8	L	8500
MOSSBERG BULLPUP	2	12	6/9	72,4	4,7	L	2500
SPAS M12	2	12	8	93,0	4,2	L	5000
SPAS M15	2	12	6	78,0	5,0	L	6000

	ÅTK	L	V	L/I	PRIS
ARMBORST	1	100	5,0	L	2500
AUTMATISKT ARMB	1	100	5,0	L	3000
KORTBÅGE	0	120	0,6		5000
TÄVLINGSBÅGE	0	180	0,7		1500
BAJONETT	0	50	0,6		1000
DOLK	0	40	0,5		500
KERAMISK KNIV	2	20	0,3		1000
STILETT	0	25	0,3		200
BREDSVÄRD	0	80	1,6		1500
KATANA	0	100	1,2		5000
SABEL	0	70	1,4		1000
VÄRJA	0	80	0,8		2500
YXA	0	80	1,2		250
BLYDAGG	0	25	1,5		150
HAMMARE	0	50	1,2		200
NUNCHAKU	0	2X40	1,0		200
STÅLRÖR	0	60	2,0		—
TRÄKLUBBA	0	80	1,5		—
SPJUT	0	200	1,5		1000
STAV	0	120	1,5		250
BOLA	0	3,0			500
KEDJA	0	3,0			—
LASSO	0	0,5			—
OXPISKA	0	1,5			500
KASTDOLK	0	0,15	0,2		250
SHURIKEN	0	0,5	0,1		150
SPJUT	0	1,5	1,0		800
CHOCKBOMB	3	0,1	0,3	I	750
MOLOTOV COCKTAIL	0	0,2	0,5	I	—
RÖKGRANAT	1	0,1	0,3	I	200
SPLITTERGRANAT	4	0,1	0,3	I	500
SPRÄNGGRANAT	4	0,1	0,3	I	500
TÄRGASGRANAT	1	0,1	0,3	I	200

	ÅTK	I/L	PRIS
DYNAMIT	2	L	250/GUBBE
FLYTANDE SPRÄNGÄMNE, 20 ML	5	I	2.000
PLASTI-EX, 100 G	5	I	2.000
SPRÄNGDEG, 125 G	2	I	200
SPRÄNGÄMNESDETEKTOR	3		10.000
SÖMNGASBOMB	3	I	2.000
SPRÄNGPATRON	2	I	20/STYCK

	PRIS/100 SKOTT
.22	120
.32	140
.38	180
.380	180
.40	200
.45	250
.44 MAGNUM	300
.357 MAGNUM	275
.454 CASULL	400
4,7 MM CASELESS	500
5,56 MM	400
7,62 MM	450
7,62 RUSSIAN	250
7,62 MM LONG RUSSIAN	350
.50 AR	1000
7,63	300
7,65 MM	300
9 MM	300
9 MM RUSSIAN	200
10 MM	400
.22-250 GEVÄRSAMM.	500
.30-06 GEVÄRSAMM.	700
.308 GEVÄRSAMM.	700
.460 GEVÄRSAMM.	1000
HAGELPATRON KAL 10	700
HAGELPATRON KAL 12	500

VAPENTILLBEHÖR

	ÅTK	L	V	L/I	PRIS
ANKELHÖLSTER	0	0,15	0,3	L	750
AXELHÖLSTER	0	0,2	0,3	L	500
DOLT AXEL—					
HÖLSTER	0	0,2	0,25	L	800
SIDOHÖLSTER	0	0,25	0,4	L	500
KIKARSIKTE TILL					
GEVÄR/PISTOL	0	0,15	0,2	L	3000
IR-SIKTE TILL					
GEVÄR/PISTOL	3	0,15	0,3	L	5000
LASERSIKTE TILL					
GEVÄR	2	0,15	0,3	L	1000
LJUDDÄMPARE					
TILL PISTOL/REV	2	0,1	0,2	I	3000
NATTSIKTE					
TILL GEVÄR	3	0,15	0,3	L	9000

SKYDDSUSTRUSTNING

	ÅTK	VIKT	PRIS
ARMÉHJÄLM	0	1,1	500
KEVLARHJÄLM	1	0,5	1000
KEVLARVÄST	1	3,0	5000
KEVLAROVERALL	1	10,0	15000
KRAVALLRUSTNING	3	16,0	15000
SKOTTSÄKER VÄST	1	12,0	3000
STRIDSUNIFORM	2	3,0	2000
SKYDDSDRÄKT	3	12,0	50000



	ÅTK	PRIS
AVLYSSNINGSMIKROFON	3	500
AVLYSSNINGSDETektor	3	10.000
BUG-SÄKER TELEFON	2	5.000
PARABOLMIKROFON	2	10.000
SPÄRSÄNDARE/MOTTAGARE	2	2.000
STÖRNINGSSÄNDARE	2	10.000
TELEFONBUG	3	500
MINI-BANDSPELARE	2	3.000
MINI-KAMERA M. TELE	3	5.000
MINI-VIDEOKAMERA M. TELE	3	20.000
BÄRBAR DATOR	1	5.000
DATABASPROGRAM (VÄLJ ÄMNE)	1	30.000
DATAVIRUS	1	5.000
DECHIFFRERINGSPROGRAM	2	50.000
INFORMATIONSSÖKNING	2	10.000
KAMOUFLAGEPROGRAM	2	5.000
PASSIVT SPIONPROGRAM	2	50.000
PERSONDATOR, STÖRRE		100.000
SECURITY-BREAK PROGRAM	4	50.000
DYRKAR, VANLIGA 10 ST.	1	500
KASSASKÄPSKNÄCKARE	5	25.000
LASERBRÄNNARE	5	50.000
LÄRMKNÄCKARE, ELEKTRONISK	5	10.000
LJUSFÖRSTÄRKANDE GLASÖGON	3	10.000
LÄSKNÄCKARE, ELEKTRONISK	3	10.000
AVLYSSNINGSSKYDDAD RADIO	2	5.000
STRUPMIKROFON/HÖRSELSNÄCKA	3	5-20.000
LASERSÄNDARE/MOTTAGARE	4	25.000
LASERAVSTÅNDSMÄTARE		8000
DOSIMETER		1000
GÄSMASK		1500
INFRARÖD KIKARE		
LJUSFÖRSTÄRKANDE KIKARE		
KAMOUFLAGEDRÄKT, AKTIV	6	200.000
KAMOUFLAGEDRÄKT, PASSIV	2	2.000
LÖGNDETEKTOR	3	10.000
RÖRELSEDETEKTOR	2	3.000

	TYP	KUBIK	MOTOR	PRIS
ALFA SPIDER 2.0 IE	2 PERS CAB		4 CYL/120 HK	175.500
ASTON MARTIN VIRAGE	5 PERS		8 CYL/335 HK	169.500
AUDI 100 2.0 E	5 PERS		5 CYL/115 HK	158.000
BMW 850 I	4 PERS		12 CYL/300 HK	750.000
CADILLAC SEDAN DE VILLE	5 PERS		8 CYL/200 HK	350.000
CHEVROLET CORVETTE	2 PERS		8 CYL/245 HK	380.000
FERRARI 348 TB	2 PERS		8 CYL/300 HK	800.000
FORD SIERRA 2.0I	5 PERS		4 CYL/120 HK	120.000
HONDA CIVIC 1.3	5 PERS		4 CYL/75 HK	87.000
JAGUAR XJS	4 PERS		12 CYL/270 HK	535.000
JEEP CHEROKEE	5 PERS		6 CYL/171 HK	230.000
LOTUS ESPRIT TURBO SE	2 PERS		4 CYL/264 HK	600.000
MERCEDES 300 SE	5 PERS		6 CYL/180 HK	350.000
OPEL VECTRA GL	5 PERS		4 CYL/115 HK	125.000
PONTIAC FIREBIRD TRANS AM GTA	2 PERS		8 CYL/240 HK	290.000
PORSCHE 911 TURBO	2+2 PERS		6 CYL/320 HK	750.000
ROLLS-ROYCE SILVER SPIRIT II	5 PERS		8 CYL/243 HK	1.400.000
SAAB 9000 TURBO 16 2.3/CD	5 PERS		4 CYL/200 HK	233.000
TOYOTA CELICA GT-I 16V	4 PERS		4 CYL/156 HK	160.000
VECTOR W2 TWIN TURBO	2 PERS		8 CYL/600 HK	2.500.000
VOLVO 740 GLT	5 PERS		4 CYL/116 HK	165.500
ORDINARIE BUSS	40 PERS		VARIERAR	300.000
ORDINARIE LASTBIL	3 PERS		VARIERAR	300.000
HONDA CB 250 T		249	2 CYL	55.000
HONDA CB 400 T		395	2 CYL	70.000
HONDA CB 750 F2		736	2 CYL	85.000
HONDA CB 900 F2		901	4 CYL	95.000
HONDA CBX		1047	6 CYL	110.000
HONDA GOLDWING		1000	4 CYL	150.000
HONDA 450 OFFROAD		431	2 CYL	90.000
KAWASAKI 225 SCORPION		248	2 CYL	55.000
SUZUKI GSX 1100		1075	4 CYL	110.000
SUZUKI GS 650		673	4 CYL	80.000
YAMAHA XS 1100 SPORT		1101	4 CYL	110.000

BILAR

MOTORCYKLAR

SÄRSKILD AMMUNITION

	EXTRA-KOSTNAD/100
DUMDUM	(TILLVERKAS HEMMA)
HELMANTLAD	+250
HOLLOW POINT	+150
TEFLON (RUSTNINGSBRYTANDE)	+750



Beskrivning av utrustningen

Tillbehör till vapen

PISTOLHÖLSTER Ankelhölster och dolda axelhölster kan bara användas till mindre vapen som Beretta m82, MAB mod D, Walther PPK och Walther m9 pocket. Ett lyckat uppmärksamhetsslag efter misstanke om att rollpersonen är beväpnad krävs för att se vapnet.

KIKARSIKTE Tredubblar gevärets eller pistolens grundräckvidd.

IR-SIKTE TILL GEVÄR OCH PISTOL Ger en infraröd bild av målet. Gör att geväret eller pistolen kan användas nattetid utan avdrag på träffchansen och i kolmärker, till exempel i en källare, med -3 i träffchans. IR-siktet är kombinerat med ett kikarsikte som fördubblar vapnets räckvidd.

LASERSIKTE TILL GEVÄR Lasersiktet sätter en liten röd punkt på målet och femdubblar vapnets grundräckvidd. Lasersiktet är kombinerat med ett kikarsikte som är inräknat i den ökade räckvidden.

NATTSIKTE TILL GEVÄR Använder samma teknik som ljusförstärkande glasögon. Gör det möjligt att skjuta i skymning och halvmörker, dock inte i kolmärker. Inga avdrag på träffchansen i skymning och halvmörker. Nattsiktet är i sig ett kikarsikte som ger fördubblad räckvidd.

LJUDDÄMPARE TILL PISTOL Används av lönnmördare som inte vill avslöja sin närvaro. Dämpar skottet så att det inte hörs på mer än tio meters avstånd. Minskar räckvidden till hälften.

Avlyssningsutrustning

AVLYSSNINGSMIKROFON En liten mikrofon, stor som en skjortknapp, som kan fästas var som helst — på en vägg, under ett bord el. dyl. Den kan avlyssna all konversation i ett normalstort rum, upp till 40 kvadratmeter. Radiomottagaren som tar emot signalen måste befinna sig inom en kilometer från buggen.

AVLYSSNINGSDETEKTOR Detektorn upptäcker radioutsändningar på alla frekvenser och kan hitta alla typer av dolda mikrofoner. Däremot upptäcker den inte om någon använder en parabolmikrofon i närheten.

BUG-SÄKER TELEFON Telefon som bygger upp en säker telefonförbindelse. Den sänder en kontrollsignal fram och tillbaka på linjen, som känner av alla försök till avlyssning. När någon lyssnar av linjen signalerar telefonen så att samtalet kan avbrytas eller föras in i oskyldigare banor.

PARABOLMIKROFON Parabilmottagare som används för riktad avlyssning. Den kan avlyssna konversation i ett rum upp till 150 meter bort. Mikrofonen är en meter i diameter. Den kan gömmas i en bil.

SPÅRSÄNDARE/MOTTAGARE Spårsändaren sätts fast på en bil för att kontrollera vart den tar vägen. Mottagaren kan sedan följa signalen från spårsändaren så länge den befinner sig inom en kilometers avstånd. Försvinner bilen längre bort förlorar mottagaren signalen. En avlyssningsdetektor hittar spårsändaren.

STÖRNINGSSÄNDARE Störningssändaren stör ut all avlyssningsutrustning, också parabolmottagning, i ett rum. Eventuella avlyssnare upptäcker naturligtvis att någon stör sändningarna.

TELEFONBUG Bug som skruvas fast inuti en telefonlur. Kan förses med mikrobandspelare istället för sändare, så att den inte kan upptäckas av avlyssningsdetektor.

Avlyssnaren kan ringa upp telefonen och skicka en signal som läser av vad telefonbuggen har spelat in.

Audiovisuell utrustning

MINI-BANDSPELARE Bandspelare med mikrofon och öronmusslor, stor som ett cigarettpaket. Använder mikro-kassetband. Kan vid behov maskeras till cigarettpaket.

MINIKAMERA MED TELEOBJEKTIV Minikameran är maskerad till en cigarett-tändare eller dylikt. Den kan ha tele- eller vidvinkelobjektiv. Kameran använder vanlig mikrofilm.

MINIVIDEOKAMERA MED TELEOBJEKTIV Videokamera med ljudupptagning, stor som ett cigarettpaket. Kameran har teleobjektiv och använder minivideokassetter. Kan vid behov maskeras till cigarettpaket.

Datautrustning

BÄRBAR DATOR Stor som en liten attachéväska. Hårddisk på 60 megabyte, 2 megabyte internminne. Kan användas för alla normalstora program.

DATABAS Ett program som innehåller all tillgänglig information inom något område, som lex, europeisk narkotikahandel eller mordet på John F. Kennedy. Spelledaren får avgöra vilka områden rollpersonen har en möjlighet att inneha någon databas inom.

DATAVIRUS Ett litet program som går in i en dator och



raderar all information på hårddiskarna, eller på annat sätt förstör informationen i en dator. Marodören måste ha telefonkontakt med datorn, eller komma in i systemet på annat sätt, för att installera viruset. Viruset kan också ligga på en diskett med ett annat program, som installeras i datorn. Det ligger sedan passivt ett tag, innan det börjar arbeta och får den stackars maskinen att formatera om sin hårddisk.

DECHIFFRERINGSPROGRAM Dataprogram som används för att lösa koder och chiffer. Om programmet får tillräckligt mycket information kan det lösa vilken kod som helst.

INFORMATIONSSÖKNING Programmet genomsöker stora mängder data i olika filer och söker efter vissa uppslagsord, antal eller koder som användaren anger. Kan användas för att finna samband i stora datamängder eller hitta kopplingar mellan filer i olika maskiner eller databaser.

KAMOUFFLAGEPROGRAM Kamouflerar data så att de inte kan hittas utan omfattande dechiffring. En avancerad form av kodning som gör att en cracker inte alltid ser att något dolt finns här.

PASSIVT SPIONPROGRAM Spionprogrammet är en sorts datavirus, men mer sofistikerat. Det kommer tillsammans med något oskyldigt program som installeras i en dator. Sedan plockar det ut valda delar av informationen i datorn, kopierar dem och lägger dem där användaren inte kommer åt dem. Det pågår under en viss tid. När den tiden är över skickar spionen en ny, oskyldig diskett eller ett band med ett program som ska installeras el. dyl. Spionprogrammet lägger in den lagrade informationen på disketten eller bandet, som går tillbaka till spionen.

PERSONDATOR, STÖRRE Typ 486 IBM-kompatibel maskin eller 68 040-maskin från Apple. 300 megabyte hårddisk, 8 megabyte internminne. Kan användas för större program.

SECURITY-BREAKPROGRAM Används för att bryta säkerhetsrutiner i en dator. Security-breakprogrammet tar sig förbi säkerhetsspärar av olika slag. Det klarar olika svåra spärar, beroende på hur bra det är. Spelledaren avgör hur högt färdighetsvärde programmet har att lyckas. Det är vanligen 15. Sedan bestämmer han eller hon vilken effekt som krävs för att ta sig förbi ett visst säkerhetssystem. Om programmet får tillräckligt hög effekt lyckas det. Blir effekten för låg misslyckas det. Misslyckas det med färdighetslaget blir försöket upptäckt.

Inbrottsverktyg

DYRKAR, VANLIGA Vanliga dyrkar används för att öppna vanliga lås. Rollpersoner med någon färdighet i inbrottsteknik öppnar vilken normal dörr som helst på några sekunder med en dyrk. Övriga inbrottstjuvar måste först lyckas med ett rörlighetsslag.

KASSASKÅPSKNÄCKARE Kassaskåpsknäckaren är en elektronisk apparat som används för att lösa koden till ett kassaskåp. Knäckaren fästes mot kassaskåpet. Efter någon minut visas koden i en ruta på apparaten. Sedan är det bara att öppna och plocka ut pengarna.

LASERBRÄNNARE Ett skärinstrument som använder en kraftig laserstråle att skära med. Laserbrännaren tar sig igenom de flesta material, inklusive pansarglas och betong.

ELEKTRONISK LARMKNÄCKARE Används för att sätta olika elektroniska larm ur spel. För att det ska lyckas krävs det att larmknäckaren kan appliceras mot larmet. Larmknäckaren har ett färdighetsvärde, vanligen 15, att lyckas desarmera ett larm. Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att lyckas sätta ett visst larm ur spel.

LJUSFÖRSTÄRKANDE GLASÖGON Förstärker det ljus som finns i halvmörket så att den som bär glasögonen ser obehindrat. De fungerar inte i fullständigt mörker.

ELEKTRONISK LÅSKNÄCKARE Används för att öppna elektroniska lås. Låsknäckaren appliceras mot låset, som kan vara ett kortlås, röststyrt lås eller dylikt. Låsknäckaren har ett färdighetsvärde, vanligen 15, att lyckas, och måste uppnå den effekt som spelledaren tycker krävs.

Kommunikations- utrustning

AVLYSSNINGSSKYDDAD RADIO Liten radiosändare och mottagare som hela tiden byter frekvens slumpmässigt, och på det sättet någorlunda skyddar sig mot avlyssning.

STRUPMIKROFON/HÖRSELSNÄCKA Mikrofon fäst vid strupen, som gör att rollpersonen inte behöver tala högt för att sända. Det räcker med att viska och forma orden med stämband, så går de ut i mikrofonen. Hörselsnäckan är stor som en knapp och fästs inne i örat.

Det modernaste strupmikrofonerna är inopererade i halsen och kan överhuvudtaget inte upptäckas. De kostar det femdubbla och är svåra att komma över.

Sprängämnen

DYNAMIT Nitroglycerinbaserat sprängämne som används i vägarbeten, husbyggen o. dyl. Kan köpas öppet i de flesta länder utanför Sverige. Här krävs en licens.

FLYTANDE SPRÄNGÄMNEN Ser ut som läsk eller kaffe och kan inte upptäckas av sprängämnesdetektorer och bombhundar. Exploderar när en stark elström leds genom vätskan.

PLASTI-EX Plastiskt sprängämne som inte kan upptäckas av detektorer eller bombhundar. Ser ut som trolldag. Kan endast fås att explodera med hjälp av en sprängpatron.

SPRÄNGDEG Kan endast fås att explodera med hjälp av en sprängpatron.

SPRÄNGÄMNESDETEKTOR Hittar sprängämnen av vanlig typ, dock inte flytande sprängämnen eller plasti-ex.

SÖMNGASBOMB Stor som en tändsticksask. Sprider sömngas som får alla inom fem meters omkrets att falla medvetlös till golvet.

SPRÄNGPATRON Sprängpatronen i sig utlöses med hjälp av en krutstubin. Det finns även de som utlöses med el (dubbla priset) och sådana som fungerar som dragsmällare (tiodubbla priset).

Övrig utrustning

Laseravståndsmätare

Hålls i handen. Visar avståndet till en viss punkt i omgivningen.

Dosimeter

Mäter radioaktiv strålning. Kan hållas i handen.

Infraröd kikare

Registrerar infraröd strålning. Används för att se levande varelser i mörker.

Ljusförstärkande kikare

Kan användas i skymning och månljus. Ger en kornig svartvit bild. Fungerar inte i fullständigt mörker.

Kamouflagedräkt, aktiv

Ser ut som en vanlig kamouflageoverall, men ändrar mönster efter omgivningen. Det tar overallen ungefär en minut att anpassa sitt mönster efter bakgrunden. Stänger effektivt inne all lukt från den som bär den. Ger +10 i färdighetsvärde och effekt för Gömma sig och Smyga.

Kamouflagedräkt, passiv

En gammal vanlig kamouflage-dräkt, men specialanpassat mönster för att inte synas i växtlighet. Ger +5 i färdighetsvärde och effekt för Gömma sig och Smyga i växtlighet.

Lögn-detektor

Mäter puls, blodtryck och hjärtverksamhet, och kan på så sätt ge en indikation om att någon ljuger.



Under en lång karriär har rollpersonen många tillfällen att förbättra och finslipa sina färdigheter och egenskaper. Det finns två sätt att göra det i Kult — genom erfarenhet eller träning. Erfarenhet och träning fungerar på samma sätt oavsett om rollpersonen har skapats med de vanliga reglerna eller enligt den förenklade rollbeskrivningen.

ERFARENHET OCH TRÄNING

Erfarenhet

När du har upplevt ett äventyr har du lärt dig något. Kanske har du framgångsrikt använt en färdighet, kanske har du lyckats överlista en maktgalen liktor, kanske har du lyckats lyfta en stälbjälke från en fastklämd väns sargade kropp. Hur som helst — efter varje äventyr har du möjlighet att förbättra dig.

Efter ett äventyr får du mellan en och sju erfarenhetspoäng. Antalet varierar beroende på hur svårt äventyret var och hur bra du rollspelade. Tabellen nedan visar sambandet mellan äventyret och antalet erfarenhetspoäng. Om en spelare vill kan hon naturligtvis ändra antalet poäng, till exempel fördubbla det om spelarna tycker att de blir bättre alltför långsamt.

Erfarenhetspoängen delas ut när äventyret är avslutat. Om det tar tre spelomgångar delas de ut efter den tredje omgångens slut. Spelar ni en lång kampanj får spelledaren dela upp den i mindre äventyr och ge erfarenhetspoäng efter varje del. Varje erfarenhetspoäng kan användas för att höja en färdighet eller ett egenskapsvärde med ett steg upp till värdet för den egenskap som styr färdigheten (därutöver kostar varje färdighetssteg tre poäng, precis som när man

köper färdigheten från början), eller för att förändra den mentala balansen.

Har du en negativ balans från början kan du sänka din balans lika många steg som du får erfarenhetspoäng. Vill du höja balansen kostar det två erfarenhetspoäng att få upp den ett steg. Har du positiv balans fungerar det tvärtom. Du höjer din balans ett steg för en erfarenhetspoäng, men måste lägga två poäng för att sänka balansen ett steg.

Det är mest logiskt att du fördelar erfarenhetspoängen på de färdigheter och egenskaper som du använde under äventyret, men det avgör ditt samvete. Du bör inte använda poängen till att höja en egenskap om du inte har gjort något

ROLLPERSONEN VAR PÅ ÄVENTYR	2 POÄNG
ETT SVÅRT ÄVENTYR	3 POÄNG
DÖDLIGT & SVÅRT ÄVENTYR	5 POÄNG
SPELAREN ROLLSPELADE MYCKET BRA	+2 POÄNG
SPELAREN ROLLSPELADE MYCKET DÅLIGT	-2 POÄNG



sällsynt heroiskt. Det är spelledaren, och endast spelledaren, som avgör om så har skett.

Bara under speciella förhållanden höjs de två egenskaperna utseende och utbildning. För att utseendet ska förbättras måste någonting ha inträffat med ditt yttre (plastikoperation, att du börjar sköta sitt utseende efter att ha sett ut som en slusk, avvänjning från någon drog, eller liknande.)

Träning

Du kan också förbättra färdigheter och egenskaper genom hård träning. Du kan antingen studera under en lärare, eller träna på egen hand. Träning är både svårt och dyrt. Du kan bara träna upp en färdighet till 12 och en egenskap till 15. Därefter måste du gå ut i världen och få erfarenhet.

Det tar lång tid att träna. Efter en månads oavbruten träning (åtta timmar om dagen, fem dagar i veckan — glöm det där med vin, kvinnor/fagra ynglingar och sång) får du en erfarenhetspoäng.

De erfarenhetspoängen kan du sedan använda precis som för erfarenhet ovan. Undantaget är utbildning. Det krävs ett eller två års studier för att höja utbildningsvärdet ett steg.

För att träna måste du ha tillgång till de hjälpmedel spelledaren anser vara nödvändiga: vapen för vapenträning, ett gym för styrketräning, en dator för programmering.

Du måste dessutom lyckas med ett egoslag för att lära dig något av träningen. (Det motsvarar den envishet och förståelse som krävs.) Studerar eller tränar du längre än en månad för varje erfarenhetspoäng förbättras chansen. För varje veckas träning kan du dra ifrån ett från egoslaget.

För att utbildningsvärdet ska höjas måste du ägna en längre tid åt studier. Utbildningsvärdet kan inte förbättras med erfarenhet, bara med träning. Det krävs ett års oavbrutna studier för att utbildningen ska höjas ett steg, upp till och med 15. Därefter krävs det två års studier för varje steg. Studier ger å andra sidan dig kunskaper i någon eller några färdigheter, förutom höjt utbildningsvärde.

Efter tre veckors extra träning eller studier har du -3 på egoslaget. Om spelledaren så vill kan också lärarens skicklighet påverka egoslaget.

Det är inte gratis att träna och studera. Den som tränar på egen hand behöver bara betala sitt eget uppehälle, men om du anlitar en lärare blir det dyrare.

Vi har en enkel schablonavgift för all träning. Flitiga spelledare kan istället använda de verkliga kostnaderna för att gå till ett gym fem gånger i veckan (hutlöst!), ta privatlektioner i kendo (ännu mer hutlöst!), eller gå en universitetskurs i ADB.

Vi räknar med att en månads träning i grunden kostar 2000 kronor. Dessutom tillkommer:

FÖR NUVARANDE VÄRDE 1-5	+500 KRONOR
FÖR NUVARANDE VÄRDE 6-9	+1 000 KRONOR
FÖR NUVARANDE VÄRDE 10-12	+2 000 KRONOR
FÖR NUVARANDE VÄRDE 13-15	+3 000 KRONOR

Hjältepoäng

Om det finns något som hjältar är kända för så är det förmågan att överleva de mest härresande situationer. Böcker och filmer är fyllda av hjältar som precis hinner ut ur den brinnande bilen, eller flyttar på huvudet när krypskytten skjuter, eller bara blir lätt sårade när terroristerna bränner av hela magasinet i sina MAC-10. Hjältar ska dö på ett heroiskt sätt i rätt ögonblick. De ska inte gå i däck för första bästa förlugna kula.

I Kult är rollpersonerna hjältar. För att ge dem en chans att överleva den hårda och ogästvänliga världen (så att de kan dö när ödet kallar dem) har de något som kallas hjältepoäng.

När du skapar din rollperson får du tio hjältepoäng. Dessutom får du ett antal hjältepoäng efter varje äventyr du överlever. Antalet varierar beroende på hur hjältemodig du är. Hjältemodiga hjältar får fler hjältepoäng — logiskt, eller hur? Tabellen nedan ger en ledning till hur många poäng spelledaren ska dela ut.

Hur används hjältepoängen? Det är enkelt. Poängen används för att förbättra ditt effektslag, eller försämra motståndarens. För varje hjältepoäng du lägger ökar din effekt ett steg, eller motståndarens effekt minskar ett steg. Poängen kan läggas till före eller efter täringsslaget som

avgör effekten. Observera att din chans att lyckas inte ökar, bara effekten om du lyckas.

På så sätt kan motståndarens effekt minskas så att du överlever ett annars dödligt hugg, eller din effekt kan höjas så att du lyckas kasta dig över en klyfta, få tag i klippkanten (och undvika en smetig död).

Hjältepoängen kan också öka chanserna att lyckas med ett egenskapsslag. Varje poäng gör det ett steg lättare att lyckas.

När en hjältepoäng är använd är den borta för alltid. Den räknas bort från ditt totala antal. På det sättet kan dina hjältepoäng försvinna under ett äventyr, men du får nya när det är slut.

Du kan som mest ha 50 hjältepoäng. Allt därutöver försvinner.

ROLLPERSONEN VAR PÅ ÄVENTYR	1 HP
ROLLPERSONEN VAR MODIG OCH SKICKLIG	3 HP
FÖR VARJE HJÄLTEDÅD†	2 HP
†Rädda barn ur brinnande hus, riskera livet för andras bästa, osv.	

Träning av egenskaper

Det kan vara bra för spelledaren att få några ledtrådar till hur man tränar en egenskap. Följande beskrivningar ger en idé om hur det går till.

Observera att utseendet inte kan tränas upp.

Rörlighetsträning används för att förbättra reflexer och smidighet. Olika typer av workout, dans och gymnastik förbättrar rörligheten. Det gör också sportgrenar som fäktning och badminton.

Styrketräning är kanske den vanligaste formen av träning. Du lyfter tyngder, gör armhävningar osv. Styrketräningen utförs lämpligen på ett modernt gym, där det finns utrustning för ändamålet.

Tålighetsträning består ofta av att du springer, cyklar, simmar eller åker skidor långa sträckor. En maratonlöpare sysslar med typisk tålighetsträning.

Egoträning är att öva minnet, intellektet och viljan. Filosofi, logik och matematik övar egot. Det gör också sådana asketiska övningar som fasta, meditation och yoga.

Uppmärksamhetsträning är tämligen ovanligt. Jägare och flygspanare övar medvetet upp sin uppmärksamhet. Det görs genom att öva färdigheter som kräver stor uppmärksamhet.

Karismaträning är svårt. Karisman är helt beroende av personens psyke. En charmkurs kan lära dig att vara artig, men knappast att bli karismatisk. Möjligen kan träning som ger dig större självförtroende och insikt (psykoanalys, meditation och liknande) höja karisman. Det avgörs helt av spelledaren.

Utbildningsträning är helt enkelt en förbättrad utbildning. I Kult är utbildningen knuten till antalet år i skolan. Om du ägnar ett oavbrutet år åt studier som är mer avancerade än det du tidigare behärskade höjs utbildningsvärdet ett steg, högst till 15. Därefter tar varje stegs höjning två år av utbildning.



“Månen höjde sig fet och blek över skyskraporna. Det gyllene ljuset kastades över sjön och reflekterades i Rebeccas ögon. Hon kunde vagt höra Heatseeker där han stod en meter från henne. Hans andetag var kontrollerade och jämna, han sög i sig nattluften, smakade på den, alltid på jakt efter fara, alltid på sin vakt. Hans mjuka röst bröt tystnaden, och den korta stunden av lugn och frid försvann för alltid.

“De har kommit.”

Ut ur skogen klev tre hopkurade skepnader, svarta och skrämmande i det skumma ljuset. Rebecca studerade dem ingående och insåg plötsligt att endast en av varelserna stod upp. De två andra hoppade fram, ena stunden på två ben och plötsligt på alla fyra, likt ett morrande rovdjur.

BORTOM DET MÄNSKLIGA

Deras lemmar var förvridna och slutade i klor och deras kroppar täckta av tjock päls. Hon tyckte sig se deras glimmande ögon i mörkret och rös ofrivilligt till när hon tänkte på vad Heatseeker berättat.

“De lever på andra sidan natten,” hade han sagt, “utestängda från mänsklighetens värme. I natten jagar de, i skydd av mörkret tillfredsställer de sin hunger efter kött, blod och hämnd. De har förvandlats till bestar, de har förskjutit allt som var dem heligt. De är inte längre mänskliga, de är nattens barn.”

Bland oss vanliga dödliga vandrar varelser som är till hälften mänskliga, till hälften förvridna av sina drifter. Där finns nattens barn och demoner från andra sidan. De hör i vanliga fall till spelledarens rekvisita för att öka spänningen, men ibland kan handlingen tillåta att rollpersonerna har en icke-mänsklig bakgrund. Då används de här reglerna för att skapa inte helt mänskliga rollpersoner. Det är spelledaren som avgör om hon vill ha nattens barn som rollpersoner. Reglerna kan också användas för att skapa spelledarpersoner.

För att skapa varelser används begränsningar och förmågor som liknar för- och nackdelar. Förmågorna är inte dygder som höjer den mentala balansen, utan

egenskaper som gör varelsen starkare och farligare. Begränsningarna är starka drifter som gör att varelsen i vissa situationer inte kan styra sig själv, eller svagheter som gör den sårbar.

Begränsningarna försämrar den mentala balansen på samma sätt som nackdelar. Däremot förbättras inte balansen av förmågorna. En person med blodtörst, känslighet för sol, jaktinstinkter och gravbunden får -35 i Mental balans, trots att han också har förmågorna regenerera, befällande röst och förhöjd styrka. Det speglar att varelser bortom det mänskliga lever närmare mörkret och lättare får en negativ mental balans.



Ingen varelse bortom det mänskliga kan ha en högre mental balans än -25. Även om balansen egentligen skulle vara högre sjunker den automatiskt till högst -25. Det gäller så länge varelsen har några begränsningar eller förmågor.

Varelsen kan ha vanliga för- och nackdelar också. Men poäng från begränsningar kan inte användas för att skaffa fördelar eller fler färdigheter. Poäng som inte används till förmågor försvinner.

De här reglerna används för att skapa varelser som i grunden är mänskliga. Använd de vanliga reglerna för att beskriva personen i övrigt.

Varelser som kan byta skepnad har ofta olika förmågor i sina olika skepnader. Det påverkar inte kostnaden. Även om en varelse bara har klor och tentakler när den vid fullmåne byter form, måste den betala fem poäng för förmågan naturliga vapen. Begränsningar som bara gäller en skepnad ger å andra sidan samma

poängantal som vanligt. Spelledaren ser till att begränsningar och nackdelar gäller största delen av tiden, så att de inte bara blir poäng på papperet.

Om reglerna används för att skapa en rollperson måste du vara särskilt noga med att tänka ut en rimlig bakgrund. Också varelser som har förmågor utöver det mänskliga har oftast, men inte alltid, ett mänskligt arv. Kanske har de "smittats" av andra nattvarelser och fått sina förmågor. Kanske har den egna viljan eller destruktiva drifter räckt för att förändra dem. Det måste finnas något i deras bakgrund som förklarar hur de har förvridits. Spelledaren avgör hur destruktiva rollpersoner som ska tillåtas. Blodtörst, kannibal och själstörst är begränsningar som inte ska användas om spelarna inte kan hantera dem i spelet.

Arketyper nedan kan användas för att skapa ett nattens barn som rollperson.

Exempel:

Thomas Carillon är ett nattens barn, framfödd ur mörkret för femtio år sedan. Vi börjar med att följa de vanliga reglerna när vi skapar honom. 100 egenskapspoäng fördelas:

RÖR 13	UTS 16
UPP 8	STY 15
EGO 15	UTB 7
TÅL 11	KAR 15

Sedan väljer vi begränsningar och förmågor.

Nattens barn

Du är inte helt mänsklig. Inom dig bär du ett stort mörker som har förvridit dig till både kropp och själ. När ångesten och vreden blir för stor förändras din kropp och blir djurisk. Du går ut på nattens gator för att jaga och slita sönder oskyldiga människor eller söka efter andra nattens barn. På dagarna försöker du så gott det går dölja att du inte längre bara är en människa. Du håller dig för dig själv och går ogärna ut på dagen. Spelledaren måste godta ett nattens barn som rollperson, annars kan den förstöra stämningen.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förbannelse, Förföljd,

Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Lätträtlig, Manisk, Mardrömmar, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Vanställd

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Intuition, Kroppsmedvetande, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/köld/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: valfria

YRKEN: Arbetslös, Arkanist, Diversearbetare, Författare, Nattportier, Student

FÄRDIGHETER: efter yrke och bakgrund

Begränsningar

Poängen kan enbart användas för att skaffa förmågor. Överflödiga poäng försvinner. Mental balans sjunker med ett steg per poäng.

BLODTÖRST Poäng: 5/15

Den blodtörstige har inte bara en fixering vid att dricka blod. Han eller hon har ett fysiskt behov av blodet för att överleva. Fem poäng ger begränsningen om vilket blod som helst, också djurblod, duger för att släcka törsten. Dock måste det alltid vara färskt och drickas från ett levande offer. För 15 poäng duger bara blod från människor som blodsugaren känner attraktion till. En liter blod per dygn behöver varelsen. Därefter sjunker tåligheten ett steg per dygn, ned till noll och döden. Dricker han blod innan tåligheten nått noll återfår han en poäng tålighet per dygn.

BUNDEN VID SYMBOL Poäng: 10

Varelsen har sin livskraft bunden i någon symbol, det kan vara allt från ett smycke till en byggnad eller en tatuering på någon annans kropp. När symbolen ska-

das, sãras också varelsen. Om symbolen förstörs förintas varelsen. Ofta kombineras den bundna livskraften med att varelsen i sig är ovanligt svår att skada, kanske kan den regenerera eller åldras inte.

JAKTINSTINKTER Poäng: 5

Varelsen styrs av aggressiva jaktinstinkter. Den kan inte kontrollera driften att jaga om något lämpligt byte kommer inom räckhåll. Jaktinstinkten är knuten till något särskilt byte, vanligen människor. En del varelser jagar bara i gryning och skymning, andra bara på natten. Spelledaren eller spelaren avgör om varelsen kan låta bli att döda när den väl sparat upp och fångat bytet.

KANNIBAL Poäng: 15

Begränsningen är inte bara en sjuklig fixering vid människokött. Den är, liksom

BEGRÄNSNING	POÄNG
BLODTÖRST	15
KÄNSLIG FÖR SOLLJUS	15
SJÄLTÖRST	15
SUMMA	45

FÖRMÅGA	POÄNG
BEFALLANDE RÖST	15
FÖRHÖJD STYRKA	15
FÖRHÖJD KARISMA	15
SUMMA	45

BEGRÄNSNING	POÄNG
BLODTÖRST	5/15
BUNDEN VID SYMBOL	10
JAKTINSTINKTER	5
KANNIBAL	15
KONTROLLERAD AV YTTRE MAKT	10/20
KÄNSLIG FÖR ELD	10
KÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET	10
KÄNSLIG FÖR SOLLJUS	15
OKONTROLLERAT HAMNSKIFTE	10
OMÄNSKLIGT YTTRE	10
SJÄLTÖRST	15
STYRD AV STJÄRNORNA	10



Begränsningar och förmågor är balanserade, så inga extra poäng behöver tas från vanliga nackdelar för att bekosta förmågorna. Eftersom förmågor inte höjer den mentala balansen har Carillons nu -45 i mental balans. Hans styrka och karisma har ökat till 25 vardera och vi räknar om hans sekundära egenskaper utifrån det.

Men vi vill ha lite högre mental balans än -45. För att åstadkomma det köper vi en fördel för Carillons färdighets-poäng.

Fördelarna höjer Carillons

FÖRDELAR	KOSTNAD
SJÄTTE SINNE	15
SUMMA	15

FÖRMÅGA	POÄNG
BEFALLANDE RÖST	15
EVIGT UNG	10
FÖRHÖJD EGENSKAP	15
GIFTTÅLIG	10
INFRASYN	5
NATURLIGA VAPEN	5
OKÄNSLIG FÖR ELD	10
OKÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET	10
OKÄNSLIG FÖR RADIOAKTIVITET	10
OSÅRBARHET	15
REAKTIONSSNABB	15
REGENERERA	10
SKYDDANDE HUD	10
SKÄRPSTA SINNEN	10
TELEKINESI	10
TELEPATI	15
UTHÅLLIGHET	10

blodtörst, ett fysiskt behov av att äta människokött. Spelledaren avgör om bytet måste vara levande eller inte. Liksom blodsugaren tappar kannibalen tålighet när inget kött står att uppbringa. Tåligheten sjunker ett steg per dygn utan människokött. Åter han människokött därefter återfår han en poäng tålighet per dag.

KONTROLLERAD AV YTTRE MAKT Poäng: 10/20
Varelsen är kontrollerad av någon utommänsklig, övernaturlig makt. Det kan vara gudar eller demoner, opersonliga makter eller Astaroth själv. Tio poäng ger begränsningen om varelsen tjänar makten, men har en egen vilja. För 20 poäng är varelsens öde helt kontrollerat av en yttre makt.

KÄNSLIG FÖR ELD Poäng: 10

Eld skrämmar och gör mer skada än normalt. Lägg +10 till effekten för hur stor skada varelsen tar av eld. Den kan inte förmå sig att tända en eld eller hålla i en fackla. Vistas den nära en stor eld får den kväljningar och yrsel.

KÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET Poäng: 10

Varelsen har en extrem elallergi. Den kan inte vistas i närheten av påslagna elektriska apparater utan att må illa, få yrsel och kväljningar. Leds elström genom varelsens kropp läggs +10 till den vanliga effekten för skada.

KÄNSLIG FÖR SOLLJUS Poäng: 15

Varelsen tål inte kraftigt solljus. Den får för mycket energi och blir överhettad när den vistas i solen. I fullt dagsljus sjunker uthålligheten tio steg per minut. Är det mulet sjunker den bara ett steg per minut, men varelsen blir ändå helt utmattad. När uthålligheten är slut sjunker varelsen ihop och solvärmen börjar sänka tåligheten med ett steg per minut i fullt dagsljus och ett steg per tio minuter vid molnigt väder. Han återhämtar sig på ett dygn i väl skydd

undan solen. Om tåligheten når noll är varelsen död.

OKONTROLLERAT HAMNSKIFTE Poäng: 10

Varelsen har två skepnader, vanligen en mänsklig och en mer djurisk. Den djuriska skepnaden bryter fram när varelsen drabbas av starka känslor, det kan vara både glädje, sorg och aggressivitet. Ett egoslag krävs för att återta mänsklig form.

OMÄNSKLIGT YTTRE Poäng: 10

Varelsen har ett fullständigt omänskligt yttre som inte kan döljas med mindre än en heltäckande slöja. Det är inte bara ett förvridet mänskligt utseende (det är nackdelen vanställd) utan kännetecken som glödande ögon, flera lemmar, tentakler, ögon i pannan eller nacken, flera huvuden, horn och svans.

SJÄLSTÖRST Poäng: 15

Liksom blodsugaren törstar efter blod, törstar själaätaren efter själar. Han eller hon lever på andras livskraft och lämnar dem efter sig som tomma skal. Det är ofta kopplat till passionen. Varelsen hämtar kraft ur sina älskare. Den behöver återskapa sitt Ego och sin tålighet i poäng varje vecka för att inte försvagas. I en orgasm drar varelsen poäng motsvarande sitt Ego och sin tålighet från sin älskares egenskapsvärden. Vanligen fördelas de så att alla värden sjunker, men ett värde kan också försvinna helt så att personen dör. Egenskaperna kan inte återskapas, utan är lägre för gott. Om varelsen inte får kraft förlorar den 1T5 Ego och tålighet varje vecka, tills den når noll och dör. Den kan återfå förlorade poäng genom att hämta kraft från nya älskare.

STYRD AV STJÄRNORNA Poäng: 5/10

Varelsens liv styrs av astronomiska företeelser. Den kan gripas av jaktinstinkter och byta skepnad vid fullmåne, eller hamna under någon yttre makts kontroll när Sirius stiger över horisonten, eller gripas av obehaglig skräck och ångest vid vissa stjärnkonstellationer. Spelledaren avgör om begränsningen är svår nog för tio poäng, annars är den bara värd fem.

Förmågor

Kan köpas för poäng från nackdelar eller begränsningar, inte för poäng från färdigheter. Förbättrar inte den mentala balansen.

BEFALLANDE RÖST

Kostnad: 15

Varelsen kan ge sin röst en särskild klang som gör att alla inom hörhåll lystrar och lyder. Det förutsätter att de förstår varelsens språk, annars känner de att de borde lyda om de bara förstod. För att undgå att lyda

befallningen måste lyssnarna slå under Ego/2. Får de en order de aldrig skulle utföra av egen vilja, som en uppmaning till självmord, måste de slå under Ego. Har varelsen misslyckats med att få någon att lyda, kan den inte försöka igen med samma uppmaning.

EVIGT UNG Kostnad: 10

Varelsen åldras inte. Bestäm när den är född, det kan vara för tiotusentals år sedan. Förmågan gör inte att varelsen har fler färdigheter eller högre egenskaper, bara att den aldrig kommer att åldras eller dö av naturliga orsaker.

FÖRHÖJD EGENSKAP Kostnad: 15

Varelsen har någon ovanligt välutvecklad egenskap.



Höj en egenskap med tio steg från ursprungsvärdet och räkna om de sekundära egenskaperna efter det nya värdet.

GIFTTÄLIG Kostnad: 10

Varelsen påverkas inte av några giftiga ämnen, vare sig vanliga gifter som arsenik och nervgift, eller tungmetaller, alkohol och nikotin. Den är däremot känslig för radioaktiv strålning.

INFRASYN Kostnad: 5

Varelsen ser värmestrålning som en färg i det infraröda spektrat. Det ger inte bara en slags nattseende, utan gör också att den ser värmekällor i dagsljus. Det är ofta kombinerat med jaktseende, en slags tunnelsyn som kopplas på när jaktinstinkterna väcks och gör att varelsen ser skarpt i ett smalt spektrum på mycket långt håll.

NATURLIGA VAPEN Kostnad: 5

Varelsen har tänder, klor, tentakler, svans, horn eller något annat som kan användas som effektiva vapen. Skadan för naturliga vapen anges nedan.

	SKR	LS	AS	DS
TÄNDER:	1-6	7-12	13-17	18+
KLOR:	1-8	9-14	15-19	20+
TENTAKEL:	1-7	8-13	14-18	19+
SVANS:	1-6	7-13	14-17	18+
HORN:	1-5	6-12	13-16	17+

OKÄNSLIG FÖR ELD Kostnad: 10

Varelsen störs inte av höga temperaturer. Den kan bada i kokande magma utan att ta någon skada. En vanlig förmåga för varelser från brinnande helveten och andra dimensioner.

OKÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET Kostnad: 10

Varelsen påverkas inte av elektricitet. Tiotusentals volt kan strömma genom kroppen utan att göra någon skada.

OKÄNSLIG FÖR RADIOAKTIVITET Kostnad: 10

Varelsen får inga skador av att bombarderas med radioaktiv strålning. Den kan bära plutonium i handen utan att skadas.

OSÄRBARHET Kostnad: 10/15

Varelsen skadas bara av någon viss typ av vapen och tar ingen skada alls av andra typer. Den kan ta normal skada av hugg- och stickvapen, men inte alls beröras av skjutvapen, eller tvärtom. För 10 poäng tar varelsen halv skada av vapen den är skyddad mot. För 15 poäng är den fullständigt skyddad mot vissa vapen. Den grupp av vapen som varelsen skadas av måste vara någorlunda stor, som eggvapen, skjutvapen eller krossvapen. Det får inte vara ett enskilt vapen, som blåsrör. Ingen varelse är skyddad mot alla vapen.

REAKTIONSSNABB

Kostnad: 15

Varelsen handlar i allmänhet före alla andra. Den har en extra handling i varje stridsrunda och +5 i initiativbonus. Den har också färdighetsvärde 20 i Undvika.

REGENERERA Kostnad: 10

Varelsen återhämtar sig från skador onaturligt snabbt. Kroppen läker tre gånger snabbare än normalt. Använd reglerna för läkning, men dela läkningstiden med tre. Varelsen får aldrig infektioner i sår.

SKYDDANDE HUD

Kostnad: 10

Varelsen har en ovanligt seg hud som skyddar som en skottsäker väst. Den kan se ut som härdad ödlehud, eller vara slät som ett spädbarns och ändå ha en skyddande effekt. Se skyddsutrustning för hur en skottsäker väst skyddar.

SKÄRPSTA SINNEN Kostnad: 10

Varelsen har extra skärpt syn, hörsel, känsel, lukt och smak. Den kan spåra som en blodhund, ser hyfsat i mörker, kan känna sig fram som en blind och känner direkt igen något den smakar på. Den blir också yr av starka lukter och smaker, kraftiga ljud och ljusblixtar.

TELEKINESI Kostnad: 10

Telekinesi är en psionisk förmåga. Varelsen kan lyfta saker med hjälp av ren tankekraft. Den kan få föremål att sväva upp i luften och slunga iväg dem. Den kan lyfta upp till Ego i kilo och förflytta dem med en hastighet av Ego meter i sekunden.

TELEPATI Kostnad: 15

Varelsen kan läsa andras tankar och projicera sina egna tankar i andras hjärnor. Det förutsätter att offret befinner sig inom synhåll, eller att telepaten känner mottagaren väl och har varit i telepatisk kontakt med honom eller henne tidigare. De som får sina tankar studerade känner en "närvaro" i sitt medvetande som de inte kan spåra. Om de slår under Ego/2 lyckas de blockera tankeläsarens försök. Också när telepaten projicerar sina tankar i någons hjärna kan ett slag under Ego/2 hålla tankarna borta. Det går bara att kommunicera med en person i taget.

UTHÅLLIGHET Kostnad: 10

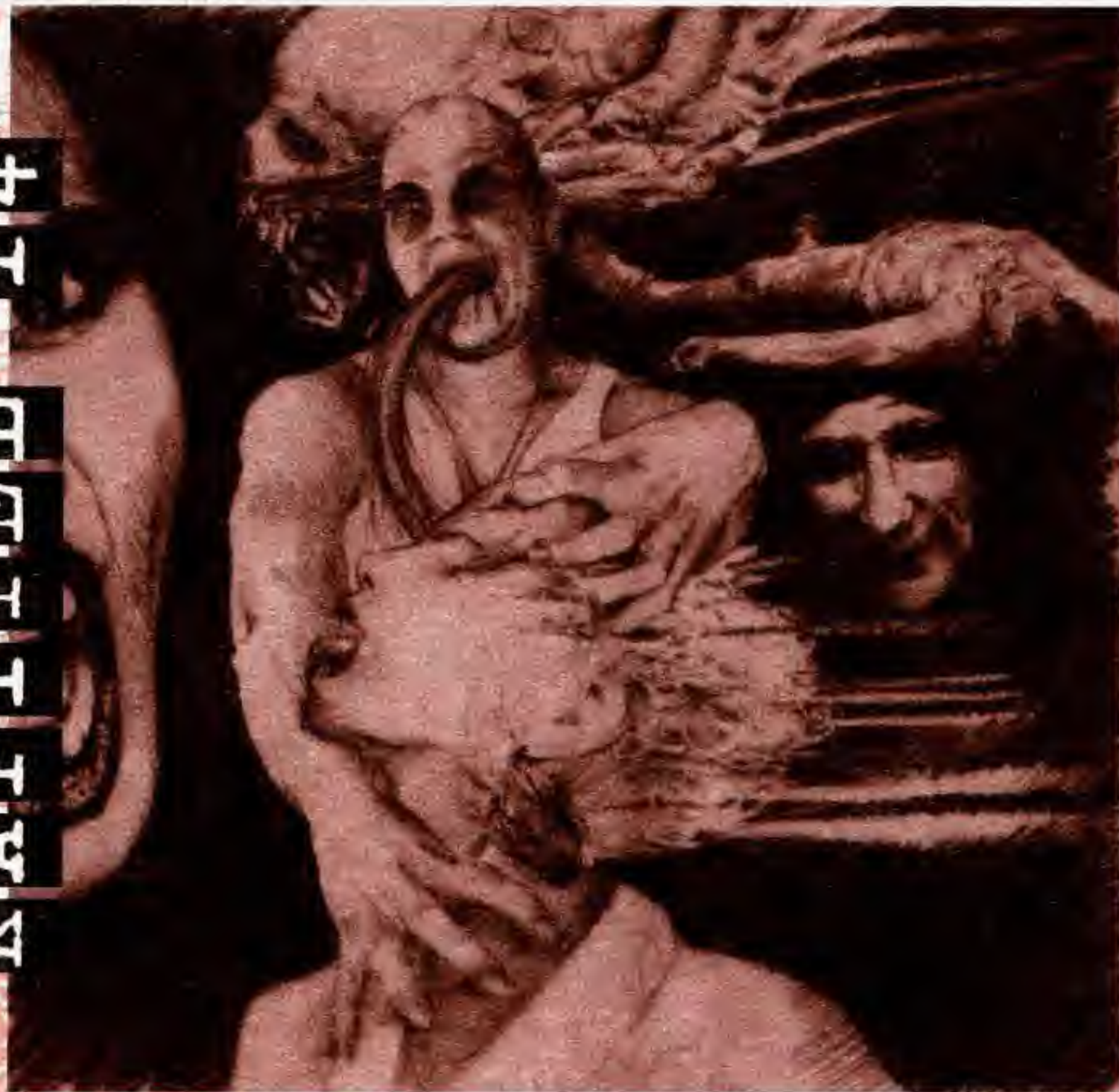
Varelsen förlorar ingen uthållighet. Den kan springa i all oändlighet, simma hur långt som helst, slåss tolv dygn i sträck eller överglänsa världseliten i maratonlöpning. Varelser med uthållighet behöver bara sova två timmar per natt.

FÄRDIGHET	EV	FV	POÄNGKOSTNAD (MOD. AV KOSTNAD)
ETIKETT	25	15	15
FRANSKA	15	15	15
FÖRFÖRA	25	20	20
KONTAKTNÄT:			
NATTENS BARN	25	10	10
KÖRA BIL	8	8	8
MATLAGNING	15	15	15
MÅLA OCH TECKNA	15	20	15 (ARTISTISK BEGÄVNING)
PISTOL & REVOLVER	13	13	10 (GRUNDFÄRDIGHET)
SLÄSS UTAN VAPEN	25	20	17 (GRUNDFÄRDIGHET)
SMYGA	13	13	10 (GRUNDFÄRDIGHET)
SUMMA			135

mentala balans 15 steg. Den blir -30 istället för -45.

Spelledaren ger Carillon 150 poäng att köpa färdigheter för. Vi har då 135 poäng kvar att köpa färdigheter för, sedan 15 dragits av för fördelarna.

Nu återstår bara att ge utrusta Carillon. Han är konstnär och konsthandlare. Det ger honom en högre levnadsnivå än vanliga konstnärer. Han får levnadsnivå 6. Hans 50-åriga levnadshistoria författas och personliga detaljer fylls i.



Rummet var mörkt men den tjocka stanken lämnade inga tvivel om vad rummet innehöll. Harry höjde handen mot ansiktet och kämpade för att dämpa kväljningarna som hotade överväldiga honom. Bakom honom stod Andrews, till synes helt oberörd av stanken. Han tog djupa andetag, som för att insupa atmosfären av skräck och död. Harry hörde hur han fumlade med sin tändare och plötsligt lystes rummet upp av en flämtande låga.

Den första tanken som slog Harry var att rummet var rött. Väggarna var täckta av blod och över hela rummet låg döda kroppar, bleka och förvridna med fruktansvärda sår på halsen och i bålen. Den skarpa stanken av blod och urin hängde tung i luften. De två följeslagarna smög långsamt genom det dunkla rummet. Stanken blev fränare.

MÖTE MED SKRÄCKEN

Något rörde sig i skuggorna vid fönstret. En bekant gestalt klev fram.

"Serenade!" flämtade Harry och tog ett steg bakåt. Andrews slängde instinktivt upp pistolen, men blotta anblicken av den deformerade kroppen förlamade hans muskler och hindrade honom från att trycka av.

Det var för sent. Den groteska tortymästaren sträckte ut en arm, grep tag i Harrys rock och drog honom till sig. Harry kände hur skräcken överväldigade honom och hur benen gav vika. Hjälplos släpades han över golvet och de döda kropparna. Bakom sig hörde han röster. Röster som ropade ut kommandon. Plötsligt fylldes hans skalle av smattret från kulsprutor och helikoptrar.

Sedan exploderade världen.

Mötet med skräcken är mötet med det okända, allt vårt medvetande och nervsystem inte kan hantera. Det kan vara en naturlig, men plötslig eller våldsam, händelse som en strid eller bilolycka. Eller det kan vara mötet med det övernaturliga; händelser och väsen som det mänskliga medvetandet saknar beredskap för. Chock är inte bara skräck inför det oväntade, utan lika ofta en fysisk reaktion på smärta och alltför omskakande sinnesintryck.

Den första reaktionen på skräckupplevelsen är chock; gråt, skrik, svimningsanfall, panik eller apati. Har du en negativ mental balans gör chocken att dina nackdelar tar kontroll över dig. Du kan inte handla rationellt. Faran med skräckupplevelser är inte mötet med det okända, det är bara en katalysator. Det farliga är mörkret inom dig som chocken tvingar upp till ytan.

Med en stark positiv mental balans kan du kontrollera chocken och häva den med viljestyrkan.





Chuck Andrews

Den lilla gruppen krigare samlades kring den flämtande lägerelden. Nattens stjärnor tindrade över dem, kalla och avlägsna. Chuck kunde inte påminna sig att han någonsin sett stjärnorna så starka, och hans själ fylldes av en blandning av skräck och glädje.

Glädje över att han åter var tillsammans med sina vänner. De satt omkring honom och rengjorde sina vapen. I tystnad. De iakttog Chuck uppmärksam, väntande på att han skulle tala, att han skulle ge dem deras uppgifter.

Chuck fingrade tankfullt på medaljongen som hängde kring hans hals, och skänkte de krafter som gett honom möjlighet att på detta sätt samla sina kamrater i en tanke.

Doktor Lindsey stirrade fascinerat på Andrews genom det tjocka glas som skiljde dem åt. Det lugn som Andrews utstrålade hade Lindsey sett förut, innan utbrotten. Halssmycket spelade en viktig roll i denna ritual och Lindsey uppfylldes av en önskan att veta mer.

Det lilla han visste hade han lärt sig fort nog. Chuck Andrews hade internerats efter att ha dödat fyra män beväpnade med automatvapen. Andrews hade inte varit beväpnad när han hittats men kropparna som låg kring honom var täckta av brinnande napalm och genomborrade av grovkalibriga kulor.

Vid förhören hade det framkommit att Andrews led av personlighetsklyvning. Han erkände att han varit med vid striden men att det var hans sergeant som dödat männen. Hans sergeant från Vietnam.

Vid närmare efterforskningar visade det sig att Andrews varit den enda överlevande från sin pluton i Vietnam.

Efter att Andrews kommit till Long Island Asylum hade doktor Lindsey presenterats för ytterligare två av Andrews stridskamrater. Resultaten varierade. Första gången skadades två vårdare svårt och Lindseys föregångare dödades. Andra gången skadades endast en vårdare. Men Lindseys order var klara. Andrews skulle undersökas och kvarhållas.



Skräckupplevelsen

Egovärdet avgör hur bra du klarar en skräckupplevelse. Du slår ett egoslag för att se hur du klarar chocken. Lyckas slaget går du igenom upplevelsen utan svårare chock. Du rycker till och blir rädd, men förlorar inte kontrollen över dig själv. Egoslaget modifieras av vad som skrämmer dig. Fasansfulla upplevelser som berör dig personligen försvårar egoslaget. Mindre skrämmande händelser som du är van vid och inte upplever personligen gör det lättare.

Det går inte att räkna upp alla tänkbara situationer som kan chocka rollpersonerna. Spelledarens sunda förnuft får avgöra när ett egoslag krävs. För många rutinmässiga slag kan trubba av skräckstämningen. Det är ofta bättre att sprida ut upplevelserna så att de verkligen skrämmer. Om äventyret innehåller mycket strid räcker det att slå skräckslag i extrema situationer, där många dör och blodet flyter. I allmänhet gäller att spelledaren endast kräver egoslag när dessa inte förstör handlingen. Om spelledaren inte vill att en spännande konfrontation med demoner ska sluta med att rollpersonerna skrikande springer från platsen ska hon definitivt inte tvinga spelarna att slå egoslag.

Här är exempel på några upplevelser som i normala fall kräver egoslag för chock. Under upplevelsen anges några modifieringar till egoslaget. Modifieringen läggs till eller dras ifrån det resultat du slår. En positiv modifierator (+) gör det svårare, du får ett högre resultat och svårare att hamna på eller

under ditt egovärde. En negativ modifierator (–) gör det enklare. Du får ett lägre resultat som kan bli lägre än ditt egovärde.

Det finns några allmänna modifieringar som gäller alla skräckupplevelser. De anpassas efter situationen och rollpersonerna. Har upplevelsen anknytning till en nackdel, till exempel en ormfobiker som ramlar ned i en ormgrop, läggs nackdelens poäng till egoslaget. Tvingas du bryta mot en fördel, till exempel döda trots att du är pacifist, läggs fördelens poäng till slaget. Hur van du är vid situationen och om den är väntad påverkar också.

Varelser från andra sidan illusionerna är ofta så skrämmande så att det är en skräckupplevelse att se dem. Vid beskrivningen av varje varelse anges om det är någon modifiering för egoslaget när man får se dem. En sådan situation kan förstås också modifieras av andra saker.

Reaktionen

Den som misslyckas med egoslaget vid en skräckupplevelse blir chockad. Den första chocken är en fysisk reaktion. Har du neutral eller negativ mental balans drabbas du fullt ut av den fysiska chocken. Har du positiv balans kan du kontrollera eller häva den. Den chockade uppvisar något av följande symptom:

1	SKRIKER
2	GRÅTER
3	SVIMMAR
4	FLYR
5	KATATONISKT CHOCKTILLSTÅND

Välj ett tillstånd som passar situationen och rollpersonen, eller slå 1T5 och spela resultatet. Den fysiska chocken håller i sig 1T20 minuter för den som har neutral eller negativ mental balans. Om det som chockar rollpersonen samtidigt innebär fysisk fara kan spelaren uppskjuta chocken tills den fysiska faran gått över genom att lyckas med ytterligare ett, omodifierat, egoslag.

MODIFIKATIONER:

ANKNYTNING TILL NACKDEL	+NACKDELENS POÄNG
BRYTER MOT FÖRDEL, DU TVINGAS GÖRA NÅGOT	
DU ALDRIG SKULLE GÖRA	+FÖRDELENS POÄNG
OVÄNTAD HÄNDELSE	+5
RP VAN VID SITUATIONEN	–10
STÖR RP:S REFERENSRAMAR	+5
VÄNTAD HÄNDELSE	–5

UPPLEVELSER:

MONSTER OCH ÖVERNATURLIGA VARELSER	
MONSTRETS EGOMODIFIKATION	(VARIERAR)
NÄRKONTAKT MED MONSTRET	+5

MORD OCH MISSHANDEL	
SER ANHÖRIG MISSHANDLAS	±0
SER ANHÖRIG MÖRDAS	+5
SER ANNAN MISSHANDLAS	–10
SER ANNAN MÖRDAS	–5
UTFÖR MISSHANDEL	+5
UTFÖR MORD	+5
UTSATT FÖR MISSHANDEL	+5
UTSATT FÖR PROFESSIONELL TORTYR	+5

OLYCKA/VÄLDSAM HÄNDELSE	
DRABBAS UTAN SKADOR	±0
SER ANHÖRIG SVÅRT SKADAD/DÖD	+5
SER OLYCKA	–10
SKADAS I OLYCKAN	+5

STRID	
ALLVARLIGT SÅR	–5
DÖDAR	+5
LÄTT SÅR	–10
SER ANHÖRIG DÖ/SÅRAS SVÅRT	+5

ÖVERNATURLIG HÄNDELSE ELLER PLATS	
DRABBAS FYSISKT SJÄLV	+5-10
SER NÄRA ANHÖRIG DRABBAS	+0-5



Positiv balans

BALANS	CHOCKEFFEKT
±0	CHOCKAD. INGA NACKDELAR AKTUALISERAS.
+15	KAN HANDLA TROTS CHOCKEN. -5 I ALLA FÄRDIGHETER.
+30	KAN HÄVA CHOCKEN MED ETT EGOSLAG.
+45	MILD CHOCK UNDER EN MINUT. INGA MINUS PÅ FÄRDIGHETER.
+60	LÄTT CHOCK ETT ÖGONBLICK.
+75	PÅVERKAS INTE AV SKRÄCKUPPLEVELSER

Positiv mental balans ger ett skydd mot chockupplevelser. Har du en positiv balans är det ingen risk att chocken aktualiserar dina nackdelar så att du styrs av ditt omedvetna. Du drabbas inte heller lika hårt av den fysiska chocken. Det visas i tabellen nedan. Mellan +15 och +44 har du ett avdrag på -5 från färdighetslaget. Från +45 utförs alla färdigheter som vanligt.

BALANS	CHOCKEFFEKT
-15	NACKDELARNA KAN KONTROLLERAS MED ETT EGOSLAG
-30	MOTTAGLIG FÖR ÖVERTALNING FRÅN ANDRA
-45	EGOSLAG FÖR ATT HINDRAS SKADA SIG SJÄLV ELLER ANDRA
-60	NACKDELARNA OKONTROLLERBARA
-75	OKONTROLLERBARA NACKDELAR OCH FYSISKA FÖRÄNDRINGAR

Negativ balans

Negativ mental balans gör dig känslig i chocksituationer. Du håller ett hav av mörker under bristfällig kontroll i vanliga fall. Risken är stor att du tappar kontrollen i ett chocktillstånd. När du misslyckas med ego-slaget och chockas aktualiseras alla nackdelar och begränsningar med full kraft och tar kontrollen över dig. Det sker så snart den första fysiska chocken har gått över. Om

du alls har någon möjlighet att kontrollera dem beror på hur låg din negativa balans är. Det framgår av tabellen nedan.

I chocktillståndet styrs du helt av dina nackdelar, som tar svårare former än vanligt. De förvrider din bild av verkligheten och styr dina handlingar. Nedan får du förslag till hur de olika nackdelarna och begränsningarna spelas ut. Alla nackdelar aktualiseras. De kan råka i konflikt med varandra. Då blir du förvirrad, får ångest och slits mellan olika motstridiga impulser. Fördelarna är satta ur spel så länge rollpersonen befinner sig i chock.

Du är i klorna på dina nackdelar tills du lyckas återfå kontrollen med hjälp av ett egoslag. Du kan försöka undertrycka nackdelarna direkt när den fysiska chocken har släppts. Efter det kan du försöka två gånger per dag om du har lägst -30 i mental balans och en gång per dag om balansen är sämre än -30.

Egoslaget modifieras dessutom av den mentala balansen. Ju lägre den är, desto större är risken att du aldrig ska återta kontrollen över ditt omedvetna.

Om ditt Ego är så lågt att du inte kan återfå kontrollen över nackdelarna, är du permanent sinnessjuk. Bara långvarig terapi som höjer ditt Ego eller minskar antalet nackdelar kan hjälpa dig att återfå kontrollen.

Utlevelse av nackdelar:

•**DEPRESSION:** Total depression och handlingsförlamning.

•**DÅLIGT RYKTE:** Lever upp till ryktet. Du provocerar omgivningen och lever ut dina dåliga sidor för att få fram en negativ reaktion.

•**DÖDSDRIFT/VÅGHALS:** Utsätter dig för livsfara.

•**DÖDSFIENDE:** Söker maniskt efter fienden och anfaller utan eftertanke och planering. Fienden anklagas på något sätt för det som chockade personen.

•**9EDSVUREN HÄMND:** Börjar ett maniskt sökande efter fienden och anfaller utan en tanke. Fienden anklagas på något sätt för chocken.

•**FANATISM:** Trons fiender anklagas för chocken. Börjar maniskt angripa trosfiender.

•**FOBI:** Alla fobier blir okontrollerbara. Får halluci-

MODIFIKATION TILL EGOSLAG

BALANS	MODIFIKATION
-15	+3
-30	+5
-45	+7
-60	+10
-75	+15



nationer om objektet för fobin, eller söker medvetet upp det.

- FÖRBANNELSE:** varierar
- FÖRFÖLJD:** Provocerar omgivningen för att råka illa ut.
- FÖRTRÄNGNING:** Förträngningen släpper något. Vaga minnen av det förträngda ger okontrollerbar ångest.
- FÖRFÖLJELSEMANI:** Panisk förföljelsemani.
- GIRIG:** Total fixering vid pengar.
- HEMSÖKT:** Drar till sig övernaturliga väsen som en magnet.
- INTOLERANT:** Anklagar aggressivt allt och alla för chocken.
- JAGAD/EFTERLYST:** Exponerar sig för sina fiender.
- LÄTTRETLIG:** Rasande ursinne.
- LÖGNARE:** Oförmögen att säga ett sant ljud.
- MANISK:** På fullständigt högvarv. Kan inte sova, vila eller föra ett normalt samtal.
- MARDRÖMMAR:** Fasansfulla drömmar så snart du somnar.
- MISSBRUKARE:** Du måste droga dig. Allt duger, från T-sprit till kontaktlin.
- OFRIVILLIGT MEDIUM:** Onda andar tar dig i besittning.
- OTUR:** Den ena fasansfulla olyckan efter den andra.

•**PERSONLIGHETSKLYVNING:** Byter personlighet, eller pendlar vilt mellan olika personligheter.

•**RATIONALIST:** Vägrar godta det som orsakade chocken, även om det är något fullt naturligt. Försöker förtränga det inträffade.

•**SCHIZOFRENI:** Tappar helt kontakten med världen. Hallucinationer, röster och vanföreställningar.

•**SEXUALNEUROS:** Måste leva ut neurosen, här och nu, med vem som helst.

•**SJÄLVISK:** Skiter i allt och alla. Tappar proportionerna och kan sälja ut en vän för ett skosnöre.

•**SPELGALEN:** Måste spela nu, med vem som helst och vad som helst i insats.

•**TVÅNGSTANKE/HANDLING:** Börjar maniskt utföra den tvångsmässiga handlingen.

•**VANSTÄLLD:** Ängest över ditt utseende. Måste dölja dig eller försöker vanställa dig ytterligare.

Utlevelse av begränsningar:

•**BLODTÖRST:** Måste ha blod till varje pris.

•**BUNDEN VID SYMBOL:** Fixerad vid symbolens betydelse. Måste söka upp och vakta den för att vara säker.

•**JAKTINSTINKTER:** Instinkterna vaknar och kan inte stillas.

•**KANNIBAL:** Måste ha kött till varje pris.

•**KONTROLLERAD AV YTTRE MAKT:** varierar.

•**KÄNSLIG FÖR ELD:** Paranojd rädsla för att eld finns överallt.

•**KÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET:** Paranojd skräck för el.

•**KÄNSLIG FÖR SOLLJUS:** Livrädd att solen ska gå upp. Måste skydda sig.

•**OKONTROLLERAT HAMNSKIFTE:** Byter skepnad.

•**OMÄNSKLIGT YTTRE:** Ängest över sitt utseende.

•**SJÄLSTÖRST:** Måste ha mänsklig livskraft.

•**STYRD AV STJÄRNORNA:** varierar.

Exempel:

Efter skräckupplevelsen med Serenade är Harry försatt i djup chock. När den första chocken släpper känner Harry hur nackdelarna blir okontrollerbara. Han försöker undertrycka dem med ett egoslag. Han har -20 i mental balans. Det ger honom +3 på egoslaget. Han slår 14. Med modifikationen blir det 17. Ett misslyckande. Hans nackdelar tar kontrollen över honom. En av hans starkaste nackdelar är missbruk, han måste döva sina känslor. När den första chocken dämpats börjar han en desperat jakt på sprit eller tabletter. Ingenting tillåts hindra honom. Hans dödsdrift driver honom att utmana ödet och göra livsfarliga saker. Hans fobier får honom att hallucinera om rättor som väller upp ur kloakerna och gripas av panik inne på den mörka baren han söker sig till. Hans tendens att förtränga obehagliga händelser gör att han, när han väl vaknar ur ruset, inte kommer att minnas vad som hände när han och Andrews konfronterade Serenade.

Senare på natten, efter ungefär sex timmar, kan Harry försöka med ett nytt egoslag. Nu slår han 5. Det blir 8 med modifikationen. Han lyckas och kan sluta sin desperata jakt på bedövningsmedel. Men förträngningsmekanismen finns kvar när den väl en gång har aktualiserats. Han kan fortfarande inte minnas vad som hände.



Exempel:

Rebecca blir fångade i Inferno. Hon upplever där hur Serenade långsamt tömmer henne på blod. Det är en extremt obehaglig upplevelse och hon får slå ett egoslag på +10. Det misslyckas och hon svimmar. När hon vaknar är Serenade borta. Hon är svag, men lever fortfarande.

Rebecca har -75 i mental balans. Chocken utlöser en fysisk förändring hos henne. Medan hon ligger halvdöd på golvet ombildas hennes hud till ett metalliskt pansar, hennes naglar blir grova klor och hennes tänder vassa stålkäftar. Hon känner sig sårbar, utsatt och hennes kropp omformas för att skydda sig. Hennes mentala balans är så låg att hon inte längre kan återta kontrollen över sina nackdelar.

Rebecca slår 11 över sitt Ego när Serenade tömmer henne på blod. Hon får en ny nackdel: mardrömmar om det som händer henne. De motsvarar 5 poäng, men ger inga användbara poäng. Hennes mentala balans sjunker till -80.

Rebecca har väldigt låg mental balans. Det är stor chans att hon ska se genom illusionerna när hon chockas. Spelledaren bestämmer sig för att det passar in i handlingen att hon gör det. Precis innan hon svimmar ser hon Serenades sanna skepnad, en nefarit genomstungen av spikar och täckt av infekterade sår.

När Rebecca ser Serenades sanna skepnad får hon

Kroppsliga förändringar

•ANDROGYN/KÖNSBYTE/KÖNLÖS
•EXTRA LEMMAR, ÖGON, MUNNAR, KÖNSORGAN, TENTAKLER MM
•EXTREM HÄRVÄXT
•GÄLAR, SIMHUD, FISKFJÄLL
•HAMNSKIFTE
•HORN
•HORNARTAD HUD
•KLOR OCH ROVDJURSTÄNDER
•MEKANISKA DELAR: STÅLKLOR, STÅLTÄNDER, MEKANISKA LEMMAR
•PURGATORIER: KROKAR OCH NÅLAR GENOM KROPPEN, AVSAKNAD AV HUD, KLIANDE SKORV SOM DU STÄNDIGT MÅSTE SLITA LOSS, LIKMASKAR I KÖTTET
•RUTTNANDE KÖTT
•SVANS
•STIGMATA (SÅR SOM INTE LÄKER)
•"TATUERINGER", TECKEN AV SPEKTAKULÄR TYP PÅ KROPPEN
•UTSLAG OCH BÖLDER

För den som har -75 eller lägre mental balans utlöser chocken en fysisk förändring. Ditt inre mörker är så stort att det inte längre ryms i din mänskliga kropp. Det har skapats en spänning mellan kropp och själ som du inte längre kan kontrollera. Kroppen förändras för att bättre passa till ditt inre.

Förändringarna är kopplade till dina hemligheter och nackdelar. Kroppen tar sin nya form för att bättre passa ihop med nackdelar, begränsningar och hemligheter. Det är spelledaren som avgör hur din kropp förändras, hur fort och långt det går. Det kan vara en långsam, krypande process eller plötsliga förändringar.

Varje misslyckat egoslag vid en skräckupplevelse innebär fysiska förändringar för den som har -75 eller sämre balans. Flera chockupplevelser efter varandra kan ge olika typer av förändringar, eller förvärra en tidigare förändring.

Nedan finns några förslag på kroppsliga förändringar. Spelledaren kan hitta på egna. De ska helst vara knutna till rollpersonens förflutna, nack-

delar och begränsningar. Förändringarna kan också kopplas till den händelse som sänkte den mentala balansen under -75.

Alla nackdelar som gör dig djurisk eller aggressiv kan kopplas till härväxt, tänder, klor, horn och svans. Stigmata får den som känner sig som ett offer, eller har starka religiösa anknytningar. Könsförändringar drabbar sexualneurotiker. Människor med ett snöpt känsloliv och sexualskräck kan ombilda delar av sin kropp till något som liknar mekanik när de förnekar det köttsliga och fysiska. Det kan också drabba rationalister. Bölder, utslag och sjukdomar får den som känner sig fördömd, svuren till mörka makter, besatt eller hemsökt. Kopplingar till demoniska makter kan också ge traditionella "demonkännetecken" som horn, röda ögon, svans, klövar eller stark härväxt. Ruttnande kött får den som ägnat sig åt kannibalism, mord eller på annat sätt tjänat döden. Purgatorier är svåra förändringar som drabbar människor som känner sig som syndare och vill straffa sig själva. Hamnskifte orsakas av en kluven personlighet.

Nya nackdelar

Skräckupplevelser kan ge upphov till nya nackdelar. Om du slår 10 eller mer över ditt Ego vid en skräckupplevelse får du en ny nackdel, som har anknytning till händelsen. Slår du mellan 10 och 15 över Ego får du en nackdel värd 5 poäng. 16 till 20 över ego ger en nackdel på 10 poäng. Mer än 20 över Ego ger dig en nackdel värd 15 poäng. Med modifikationer till egoslaget är det möjligt att slå mer än 20 över sitt Ego.

De nya nackdelarna ger inga poäng som du kan använda. De är bara till hinder. De försämrar din mentala balans på vanligt sätt. Spelledaren bestämmer vilka nya nackdelar rollpersonerna får av skräcksituationer. De ska vara direkt kopplade till upplevelsen. Om det passar in kan chocken ge upphov till en begränsning bortom det mänskliga istället för en vanlig nackdel, men då bör skräckupplevelsen ha en övernaturlig anknytning.



Se genom illusionerna

En människa med extremt hög eller låg mental balans kan se verkligheten som den är i en skräcksituation. Det betyder inte att hon är uppvaknad och har återfått sina gudomliga krafter, bara att hon kan se bortom det mänskliga fängelset.

För varje 10 steg i positiv eller negativ mental balans är det 1 chans på 20 att du i en skräcksituation då du har misslyckats med egoslaget ser ut i den sanna verkligheten.

Vid 200 i positiv eller negativ balans är chansen hundra procentig, du ser alltid sanningen.

Förhöjt medvetande och schizofreni ger alltid 1 chans på 5 (1-4 på 1T20) att se verkligheten som den är i en skräcksituation.

Spelledaren slår 1T20 i situationer då det är viktigt att veta om rollpersonen ser något utöver det vanliga.

Det kan yttra sig på flera sätt. Du kan se den sanna skepnaden hos någon varelse som annars har ett mänskligt yttre, en arkont, liktor eller azghoul. Eller du kan se delar av Metropolis eller Inferno som annars inte är synliga. Du kan se döda själar som irrar över gatorna. Spelledaren avgör när det passar för handlingen och dramatiken att rollpersonerna ser genom illusionerna. Chansen som anges ovan är bara ett sätt att ange ungefär hur troligt det är. Det anpassas till handlingen och omständigheterna. Därför bör det vara spelledaren som kontrollerar den förmågan hos rollpersonerna. Då behöver hon inte alltid låta slumpen råda utan kan ta dramatiska hänsyn.

Projektioner av skräcken

När vi ser genom illusionerna kanaliseras våra krafter okontrollerat, så att drömmar och mardrömmar, hallucinationer och fantasifoster tar fysisk form. Våra drömmars missfoster är delar av oss och förföljer sedan sina skapare bort från sin födelseplats.

Varje gång illusionerna bryter samman måste alla närvarande slå ett egoslag för att hålla sina inre krafter under kontroll. Annars tar deras skräck fysisk form och börjar förfölja dem. Spelledaren avgör vilken form en viss rollpersons inre tar. Den kan ta form av mänskliga fiender, monstruösa varelser eller förändringar i verkligheten, som att gatans asfalt börjar suga i sig den olycklige.

Människor som lever på utsatta platser i slummen

eller underjorden har upprepade gånger projicerat sina mardrömmar och fantasier in i vår värld. Det är inte ovanligt att de mest groteska varelser döljer sig i skuggorna på sådana platser och att verkligheten på olika sätt har förvandlats.



Fysiska förändringar

Människor med mental balans på -50 eller lägre kan tillfälligt förvrida sina egna kroppar om de råkar i chock på en utsatt plats. Det sker på samma sätt som när någon med -75 i balans förändras fysiskt, men förändringarna försvinner inom 12 timmar.

Deprojektion

Deprojektion innebär att en människa kan fördriva någonting som hon eller någon annan har frammanat ur sitt inre genom att förneka det. Det kräver att hon stannar upp, betvingar sin rädsla med ett egoslag och möter varelsen ansikte mot ansikte.

Båda slår ett egoslag. Den som får högst effekt vinner kampen. Förlorar varelsen så upplöses den och försvinner. Förlorar människan så drabbas hon av en chock (och av varelsens vrede).

Om varelsen har projicerats av någon annan än den som försöker fördriva den läggs +5 till egoslaget. Det är svårare att förneka någonting som inte har sitt ursprung i en själv.

slå ett egoslag. Hon misslyckas och slår över sitt Ego.

Hennes mardrömmar projiceras i verkligheten och får de förvridda kropparna runt hennes fängelse att resa sig och få liv. När hon vaknar omges hon av levande döda som långsamt reser sig.

Rebecca konfronterar de levande döda som reser sig runt henne. Hon vet av tidigare erfarenhet att man kan hallucinera när man blir chockad. Hon intalar sig själv att det inte är sant, att det inte är något att vara rädd för, att hon bara inbillar sig. Hon slår ett egoslag. Det lyckas precis. De levande döda har bara 5 i Ego och misslyckas. De glider tillbaka till golvet och blir vanliga döda kroppar.



“Det var inget vanligt vapen. Det insåg Andrews direkt när han öppnade låren inne i den övergivna godsvagnen. Blodet från offren och de som försvarat lasten hade inte torkat utan klibbade fast under fotsulorna. Halvt raderade tecken skymtade på väggarna. Andrews riktade ficklampan ned i låren som stod mitt i rummet, omgiven av intrikata mönster i rött och svart. Vapnet glänste rödsvart i ljuset. Det tycktes nästan pulserande, levande. En röst fyllde hans huvud, inte med ord men med bilder: kom, kom, kom, tillsammans ska vi betvinga dem, segra, härska, kom, kom, kom. För sitt inre såg han blodet och döden, skottsallvor som dansade mellan uråldriga stenväggar, högar av döda staplade vid pyramidens fot.

BESATT

Långsamt sträckte han ned handen i lådan, grep om kolven och lyfte vapnet. Han kände den främmande kraften, hatet mot de levande och han uppfylldes av en enda vilja att döda, att utplåna livet.”

Besatthet är att lämna sin egen kropp och ta någon annans i besittning. Den besatta kroppens ursprungliga ägare undertrycks och kontrolleras av inkräktaren. Ibland kan inkräktaren bara kontrollera kroppen vissa tider eller på vissa platser. Då ger den besatte ett personlighetsklivet intryck. Han har inget minne av vad som händer när han inte har haft kontroll över sin kropp. Möjligen kan han ha svaga minnen som ur en dröm.

Det finns varelser som har för vana att besätta andras kroppar. Dit hör avlidnas andar som inte kan finna någon ny kropp att leva i och som inte vill söka sig till Inferno. Purgatider, flyktingar från helvetet, kan ta en mänsklig kropp i besittning för att gömma sig undan förföljande dödsänglar.

Varelser från Inferno som normalt inte kan ta sig in i vår existens, till exempel razider och nefariter, kan besätta mänskliga kroppar för att öppna en port mellan sin egen värld och vår. De har inte någon inneboende förmåga att besätta, utan använder sig av okulta riter för att ta en annans kropp i besittning.

Purgatider, razider och nefariter kan bara kontrollera kroppen de har besatt så länge det är natt. När dagen gryr förlorar de greppet om den besatte, som återtar kontrollen. Men de försvinner inte helt. De ligger nedtryckta och kommer tillbaka när mörkret faller.

För att lyckas besätta en kropp måste man ha kunskap om hur man gör, antingen genom att ha en inneboende förmåga eller genom att utföra en magisk rit. Om försöket lyckas avgörs av ett egoslag. Den som försöker besätta och den som ska bli besatt slår var sitt egoslag. Den som får högst effekt har vunnit. Är det inkräktaren lyckas han besätta offret. Är det offret kan han motstå försöket. Slaget modifieras av offrets mentala balans. Det är lättare att stå emot med en hög balans. För varje 5 i negativ balans får han eller hon +1 till sitt egoslag. För varje 5 i positiv balans dras 1 från resultatet.

Människor med +75 eller högre i mental balans kan under normala omständigheter inte bli besatta.

När en människa är besatt kontrolleras hon helt av



den som tagit henne i besittning. Hon kan med ett egoslag bryta igenom och säga något av egen kraft, eller försöka hindra sig själv från att göra något som hon absolut aldrig skulle göra i vanliga fall. Men det blir svårare ju längre tid hon är besatt. Möjligheten att lyckas med ett sådant egoslag minskar med 1 för varje dag hon är besatt.

Spelledaren instruerar spelaren hur han eller hon ska spela sin besatta rollperson. I vissa fall kan spelledaren helt sköta spelet av personen, men det är inte alltid nödvändigt.

Besatta föremål

Ett besatt föremål hyser en ande som kan ta kontroll över en människa. Anden är bunden i föremålet, ofrivilligt eller av egen vilja. Den lämnar aldrig helt föremålet och går in i den besattes kropp. Därför måste den besatte ha direktkontakt med föremålet, helst hålla i det, för att andens kontroll ska fungera.

För att bli besatt genom ett föremål måste du ta i föremålet. Då gör anden ett vanligt försök att besätta med egoslag mot egoslag. Om anden lyckas kan du inte släppa föremålet och uppfylls av andens vilja. En mental kontakt har etablerats mellan anden och den besatte. Anden kan beordra dig att släppa föremålet utan att kontakten bryts. Du kommer till varje pris att försöka hålla dig i närheten av föremålet. Bara om någon förflyttar föremålet mer än en kilometer bort bryts kontakten och besattheten försvinner.

Andar och purgatider

Mänskliga själar kan besätta de levande för att komma över en kropp. Andar är avlidna som har lämnat sin kropp utan att återfödas eller hamna i något helvete. De besätter en levande kropp för att kunna fortsätta sitt eget liv eller för att utföra något de inte hann med före döden.

Purgatider är fördömda själar som har flytt från helvetet och gömmer sig i den besatta kroppen. De jagas av nefariter från helvetet som försöker återta den fördömda själen. Det enklaste sättet att återföra själen till helvetet är att döda kroppen, så den besatte kan finna sig jagad av mordiska nefariter. Purgatiden kontrollerar bara kroppen så länge det är natt. När dagen gryr återtar den besatte kontrollen.

När de inte har tagit någon kropp i besittning ser andar ut som mycket svaga gengångare, bleka skuggbilder av döda och mer eller mindre förruttnade människor. Purgatider är förvirrade och sargade själar, och bär tydliga spår efter den tortyr de utsatts för.

ARCANUM METROPOLI; Besättande andar är själviska. De är ute efter att rädda sig själva eller utföra något de anser viktigare än något annat. De ser kroppen de utnyttjar som ett redskap och är beredda

att offra den för sina syften. Den besatte kommer att bege sig till andens hemort och göra det anden vill ha gjort. Han kommer mer och mer att anta andens personlighet.

EGENSKAPER: Andar har Ego, Karisma och Utbildning mellan 1 och 20 som en vanlig människa. Alla andra egenskaper hämtar de från den de besätter. Sekundära egenskaper och färdigheter baserade på fysiska egenskaper hämtas också från offret.

EGO 10+1T10	KAR 2T10	UTB 2T10
--------------------	-----------------	-----------------

SEKUNDÄRA EGENSKAPER: som kroppen

FÄRDIGHETER: Färdigheter som bygger på Rörlighet, Styrka, Tålighet, Utseende och Uppmärksamhet har kroppen kvar. Färdigheter som bygger på Ego, Karisma och Utbildning har anden från när den själv var i livet.

ANFALLSSÄTT: som kroppen

Exorcism

Genom exorcism kan man driva ut en ande som besatt en kropp. Psykologisk exorcism är att mobilisera den besattes egna inneboende krafter för att driva ut inkräftaren. För att lyckas med det krävs kunskaper i Psykologi och/eller Psykoanalys på 20 eller mer. Exorcisten hjälper den besatte att visualisera inkräftaren och driva ut den.

Exorcisten inleder ett samtal med inkräftaren och lockar den att gradvis lämna mer och mer information om sig själv. Sedan försöker han eller hon få inkräftaren att släppa fram den besattes egen personlighet och hjälper den besatte att forma en bild av inkräftaren och på så sätt driva ut den.

Ingen besatt person går frivilligt med på att genomgå en exorcism. Det krävs mycket lurande, lögn och kanske tvångsmetoder som att den besatte binds fast för att det ska ha en chans att lyckas.

Om exorcisten lyckas med sitt psykologislag får den besatte slå ett egoslag och dra exorcistens effekt på psykologislaget från resultatet. Inkräftaren slår också ett egoslag. Om den besattes skillnad mellan Ego och resultat är större än inkräftarens drivs inkräftaren ut.

En psykologisk exorcism tar 1T20 dagar att utföra. Om den misslyckas kan inte exorcisten göra något nytt försök. Han har gjort vad han har kunnat. En ny exorcist kan försöka hjälpa den besatte, men har en psykologisk exorcism misslyckats är risken stor att inkräftaren har lärt sig att lura de psykologiska teknikerna. Då får offret automatiskt +5 på egoslaget vid nästa försök till psykologisk exorcism.

Exempel:

Andrews har tagit upp en besatt k-pist. Den innehåller en ande som försöker besätta alla som den finner lämpliga. Andrews har -20 i mental balans. Det ger honom +4 till egoslaget när han ska motstå inkräftaren. K-pistens ande har 15 i Ego. Spelledaren slår 8 för k-pisten. Det ger 7 i effekt. Andrews har också Ego 15. Han slår 7. Med +4 blir det 11. Han får 4 i effekt. K-pistens ande lyckas besätta honom.

Det första k-pisten söker få honom att göra är att skjuta mot sina vänner. Han försöker motstå lockelsen med ett egoslag, men slår 17. Det misslyckas. Han avfyrar en salva mot sina vänner och försvinner springande, fortfarande besatt av vapnet.



Det främmande ljudet ekade metalliskt genom kloaktunnlarna. Harry märkte att det fanns färre råttor där de var. Stanken var inte lika kväljande, men det var något annat som fick strupen att dra sig samman och hjärtat att slå snabbare. "Cairath". Det hemliga namnet som tiggarna viskade runt sina eldar ekade i hans tankar. Ljuset från lamporna blev allt blekare. En grå dimma svepte in honom och skymde Andrews och deras vägvisare.

Ljuskäglorna kvärdes efter någon meter.

Ljudet kom närmare. Det gnisslade som av hård metall mot sten. Plötsligt vrålade Petain av smärta och förvåning. En mörk skepnad reste sig ur det gyttjiga vattnet. Långa knivblad glänste av fukt. Ett skott brann av från Andrews pistol.

STRID

Mynningsflamman lyste upp uppsvällda förruttnade leder, rostig metall sammansmält med kött och ben, gnistrande knivblad. Luffarens vrål tystnade plötsligt. Fylld av skräck och panik tömde Harry magasinet på sin Ingram, snett uppåt med ryggen tryckt mot den fuktiga stenen.

Petains sönderslitna kropp skymtade i det fladdrande ljuset ovanför honom, genomborrad av rostiga stålklor. Huvudet dینگlade halvt avslitet från halsen. Harry fumlade med ett nytt magasin. Ett glänsande blad for genom luften, snittade hans arm så att blodet stänkte upp på kinden. Smärtan fick honom att svaja till ett ögonblick och tappa magasinet. 'Spring, Harry!' Andrews röst, följd av dånet från hans tunga automatpistol.. Harry struntade i magasinet och sprang för livet efter krigaren."

Strid kan vara allt från en duell mellan en rollperson och hans dödsfiende via en eldstrid mellan tolv poliser och åtta kultister till en armé av vandrande lik som omringar rollpersonerna i ett öde hus.

Strid ska vara action och spänning. Olika stridssituationer kräver lite olika hantering av reglerna. Duellen kan spelas mycket detaljerat utan att förlora spänning och fart. Masstrider måste behandlas mer översiktligt om inte spänningen ska kvävas av alla tärningsslag.

Principerna för strid är enkla. Du har ett färdighetsvärde som avgör om du träffar eller parerar med ett vapen. Om du träffar slår du 1T20 för att se hur stor effekt träffen gjorde på motståndaren. Om motståndaren har skyddsutrustning minskar effekten genom att rustningen absorberar en del effekt. Effekten som tränger igenom gör skada i form av olika sorters sår. Ju högre effekt, desto värre sår. Blir motståndaren tillräckligt illa sårad dör han.



Vapenfärdigheter

Varje vapengrupp styrs av en egen färdighet. Om du lär dig hantera en grupp av vapen kan du använda alla de vapen som ingår i gruppen.

Vapenfärdigheterna styrs av olika egenskaper, beroende på vilka vapen som ingår i gruppen. Närstrids- och kastvapen styrs av styrka. Skjutvapen styrs av rörligheten.

Närstrids- och kastvapengrupperna är Dolkar, Kastvapen, Krössvapen, Stångvapen, Svärd, Piskor och kedjor och Yxor. Skjutvapengrupperna är Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga vapen.

En egen grupp utgörs av naturliga vapen — spårkar och slag, som används i strid utan vapen.

Vapnens egenskaper och hur mycket skada de gör beskrivs i vapentabellerna.

Att träffa med vapen

Vapenfärdigheter fungerar som andra färdigheter. Du har ett färdighetsvärde, oftast mellan 1 och 20. Den som saknar färdighet har alltid färdighetsvärde 3 i att använda ett vapen. Om du slår lika med eller under värdet har du träffat motståndaren.

Du träffar den kroppsdel du siktar på. Du kan välja att sikta där motståndaren är som bredast eller sikta på en särskild kroppsdel. Vi räknar sju kroppsdelar: huvud, två armar, bröstorg, mage och två ben. Nedan beskrivs användandet av närstridsvapen och avståndsvapen. Kampsporter utan vapen behandlas i ett särskilt kapitel.

NÄRSTRID I närstrid siktar de stridande vanligen på någon särskild kroppsdel, om de inte hugger i vilt bårsärkaraseri eller slåss i kompakt mörker. Du får ett avdrag från träffchansen när du siktar på en särskild kroppsdel. Avdraget är olika stort beroende på vilken kroppsdel du siktar på. Det är lättare att träffa bröstorg än huvudet. I tabellen nedan anges hur stora avdrag du får när du siktar på en särskild kroppsdel.

Slår du under träffchansen träffar vapnet den kroppsdel du siktade på.

Hugger du vilt utan att sikta avgör slumpen var vapnet träffar. Då har du i gengäld hela din chans att träffa. Slå 1T20 och titta i tabellen Slumpträff under kolumnen för närstrid.

PARERING Närstridsvapen kan i allmänhet parera ett anfall från motståndaren. Svärd och stångvapen är

AVDRAG FRÅN TRÄFFCHANSEN

KROPPSDEL	AVDRAG FRÅN TRÄFFCHANSEN
HÖGER BEN	-4
VÄNSTER BEN	-4
MAGE	-3
BRÖSTKORG	-3
HÖGER ARM	-5
VÄNSTER ARM	-5
HUVUD	-6

SLUMPTRÄFFTABELL

KROPPSDEL	AVSTÅND (1T20)	NÄRSTRID (1T20)
HÖGER BEN	1-3	1-2
VÄNSTER BEN	4-6	3-4
MAGE	7-9	5-7
BRÖSTKORG	10-14	8-12
HÖGER ARM	15-16	13-15
VÄNSTER ARM	17-18	16-18
HUVUD	19-20	19-20

gjorda för att kunna parera. Knivar kan i nödfall användas för att avvärja ett anfall.

När du parerar använder du vapnet för att blockera motståndarens anfall. Lyckas pareringen är det troligt att du inte tar någon skada av anfallet. Bara om vapnet misslyckas med att fänga upp hela anfallet finns det en risk att bli skadad. Den del av effekten som vapnet inte absorberar fortsätter in mot den kroppsdel motståndaren siktade mot.

Du har samma chans att parera som att anfälla med ett vapen. Slår du under eller lika med chansen att parera lyckas försöket. Då slår du 1T20. Resultatet är den effekt som vapnet fångar upp vid pareringen. All skada som anfallet gör utöver det går vidare in.

Att parera ett anfall tar en handling i anspråk.

AVSTÅNDSVAPEN Avståndsvapen fungerar i princip som närstridsvapen. Du kan sikta på en särskild kroppsdel eller skjuta där motståndaren är som bredast. Siktar du på en särskild kroppsdel drar du ifrån en del från träffchansen. Titta i tabellen för avdrag från träffchans. Skjuter du där motståndaren är som bredast blir det inga avdrag. Slå 1T20 och titta i tabellen Slumpträff under kolumnen för avståndsvapen.



Exempel:

Harry skjuter en lång salva med sin k-pist mot en Cairath. Han har 13 i automatvapen och får +5 för en lång salva. Han slår 15 och träffar. Han slår 2T5 för att se hur många skott som träffade. Fyra skott gick in. Fyra slag på slump Tabellen visar var skotten träffade: två i magen, ett i höger ben och ett i vänster arm. Han slår fyra effekttärningar för att avgöra effekten för varje kula. Det blir en skräma och ett lätt sår i magen, ett allvarligt sår i benet och ett lätt sår i vänster arm.

AUTOMATVAPEN Färdigheten Automatvapen används när du skjuter automateld med ett vapen, ett gevär eller en k-pist. Skjuter du istället punkteld används färdigheten Gevär för automatgeväret eller automathagelgeväret och Pistol för k-pisten. För maskingevär används inte färdigheten Automatvapen, utan enbart Tunga vapen.

AUTOMATELD Automatvapen kan avfira flera skott i snabb följd. Du väljer i början av stridsrundan om du ska ge automateld. Då bestämmer du också om du skjuter en lång eller kort salva. En kort salva är tre skott, en lång salva består av tio skott.

Automateld ökar chanserna att träffa. En kort salva ger +2 i träffchans. En lång salva ger +5. Om salvan träffar slår du för hur många skott som träffade. Med en kort salva träffar 1-3 skott (slå 1T10 och dela med tre, avrundat uppåt. 10 innebär tre träffar). För en lång salva slår du 2T5. Mellan två och tio skott träffar.

Automateld träffar alltid slumpmässigt. Slå på slump Tabellen och se var skotten går in. Skotten kan träffa mer än en motståndare. En tät klunga människor som står inom 3 kvm kan träffas.

Effekt och skada

Hur mycket skada gör vapnet som träffar? Det avgörs av effektslaget. Effekten är ett mått på hur stor skada vapnet gör. Ju högre effekt du slår, desto mer skada tar motståndaren. När du har träffat och avgjort vilken kroppsdel som skadats slår du 1T20 för att se hur stor skadan blir.

Skadan anges som sår av olika svårartad typ. Höga effektslag ger värre sår. Det finns fyra särtyper: skrämor, lätta sår, allvarliga sår och dödliga sår. Varje träff ger bara ett sår, men flera träffar kan ge flera sår av samma eller olika typ. Vapnet påverkar hur svår skadan blir. Ett maskingevär är farligare än en dolk. Det krävs ett högre effektslag för att ge motståndaren ett allvarligt eller dödligt sår med dolken än med maskingeväret. Varje vapen har en egen effekttabell som visar sambandet mellan effektslag och särtyp.

En .38 pistol ger till exempel en skräma på effekt 1-6, ett lätt sår på 7-10, ett allvarligt på 11-15 och ett dödligt sår på effekt 16 eller högre. Så snart effektslaget når dödligt sår eller högre dör den sårade av skadan från vapnet. (Men se under Sår, läkning och infektioner angående särtyper i förhållande till var du träffar).

En skyddsrustning skyddar mot den skada vapnet

gör genom att absorbera en del av eller hela effekten. I tabellen för skyddsutrustning anges hur mycket effekt olika typer av utrustning absorberar.

SKADEBONUS Skadebonusen ökar eller minskar effekten för närstridsvapen och kastvapen. Bonusen läggs till eller dras ifrån effekten för närstridsvapen. För kastvapen läggs halva bonusen till, eller dras ifrån (avrunda nedåt).

Effektslaget ger normalt ett värde mellan 1 och 20, men skadebonus och perfekta träffar kan höja effekten över 20. Om du har en negativ skadebonus som sänker effekten kan den bli lägre än ett. Då tar inte motståndaren någon skada.

SÄRSKILDA SLAG Lyckas du mycket bra med slaget för att se om du träffar, kan skadan bli större genom att effekten höjs. Slår du en perfekt träff (1/10 av träffchansen, alltid på 1) får du lägga tio till effekten. Gör du en total miss (1/10 av chansen att missa, i princip alltid på 20) måste du slå på tabellen för totala missar.

HÖGHASTIGHETSVAPEN För höghastighetsvapen slår du två effektslag. Ett för kulan och ett för den hydrostatiska chocken som kulans anslaghastighet ger offret. Båda effektslagen drabbar den som träffas. Alla automatgevär och maskingevär är höghastighetsvapen.

Förbrukad uthållighet

Den som slåss blir snabbt trött. En strid tar hårt på krafterna, både fysiskt och mentalt. Det innebär att uthålligheten förbrukas snabbt i strid. För varje stridsrunda förbrukar du en poäng uthållighet. När uthålligheten når noll börjar du bli utmattad. Då kan du fortsätta att slåss lika många stridsrundor som du har tålighet. Sedan svimmar du av ansträngning.

För varje stridsrunda du slåss med noll i uthållighet minskar chansen att lyckas med alla färdigheter med ett. Minskningen är kumulativ, så efter åtta stridsrundor har träffchansen minskat med åtta.

När du vilar återfår du uthållighet med en poäng per tre minuter, fem poäng per femton minuter och tjugo poäng på en timme.

Om du svimnade av ansträngning är du medvetslös i 25 – din tålighet minuter. Uthålligheten återfås normalt under den tiden. Du kan aldrig få negativ uthållighet. Den som fortsätter att slåss efter att uthålligheten nått nollpunkten förlorar inte mer.



Färdigheter i strid

Det går att använda andra färdigheter än vapenfärdigheter i strid. De flesta andra färdigheter tar mer än en stridsrunda att använda. Många tar betydligt längre tid.

De färdigheter som är lättast att använda i strid är de som tar en handling att utföra. Det är färdigheterna Gömma sig, Kasta och Leta. Dessutom kan du förflytta dig på olika sätt under striden. Färdigheterna Klättra, Rida, Simma, Smyga, Köra fordon och Pilot kan användas under en stridsrunda. Du behöver bara slå en gång per stridsrunda för att se om

du lyckas använda färdigheten.

MANÖVRER Manövrer är de små trix och knep som kan stå mellan dig och döden. De ger dig en extra chans att överleva genom till exempel ett dubbelskott med revolvern. Du kan bara använda en manöver i taget om du inte har lärt dig manövern Kombinera. För att lyckas med en manöver måste du först lyckas med vapenfärdigheten för det vapen du anfaller med, och sedan med manövern. Varje manöver är en egen färdighet som köps för färdighetspoäng på vanligt sätt. Vapenmanövrerna beskrivs under färdigheter.

Exempel:

Cairaths tjänare hoppar plötsligt ned mot rollpersonerna från en öppning i kloakgångens tak. Harry skjuter ett skott med sin pistol. Han träffar och slår ytterligare 1T20 för att avgöra effekten. Han slår 12. Det är ett allvarligt sår med en H&K p7m13. Blodet stänker över stenväggarna.



Stridens förlopp

Det är viktigt att veta när saker och ting sker i en strid. Hinner rollpersonerna dra sina vapen och försvara sig när underjordens makter reser sig ur kloakens gytta? Eller slits de ned i mörkret för att sönderslitas levande? Vad händer om Cairathen hinner inleda slakten precis samtidigt som hjältarna får upp sina vapen?

Spelledaren måste veta i vilken ordning rollpersonerna och deras fiender anfaller varandra, annars blir striden en enda röra av upprörda känslor och missuppfattningar. Det kan vara svårt för en oerfaren spelledare att leda en strid. Reglerna kan bli henne övermäktiga. För att undvika det finns en enkel mall över stridens förlopp. Följ den om du vill så blir striden enklare att överblicka. En erfaren spelledare ska inte bry sig om mallen. Hon kan avgöra själv i vilken ordning allt sker.

Stridsförloppet består av sju punkter. Gå från punkt till punkt under varje stridsrunda hela striden ut.

Förloppet förklarar i vilken ordning motståndarna utför sina handlingar under en stridsrunda. När rundan är slut börjar ni om på punkt ett igen.

STRIDSORDNINGEN UNDER EN STRIDSRUNDA

1. *Spelarna berättar för spelledaren vad deras rollpersoner tänker göra under stridsrundan.* Spelledaren bedömer hur många handlingar det kräver och berättar det för spelarna. Spelarna berättar bara i grova drag vad rollpersonen gör, detaljerna fylls i längre fram. Ofta räcker det att säga saker som "Charlie glider undan och måttar en spark mot själåtarens strupe", eller "Deborah rusar nedför trappan och försöker fly."
2. *Bestäm vilken eller vilka motståndare varje rollperson slåss mot.* För det mesta är det självklart. Om inte, så är det mest praktiskt att låta varje motståndare anfalla den rollperson som står närmast.

Exempel:

Harry och Andrews är omringade av Cairaths tjänare, som närmar sig med dolkar och påkar. De står på en smal avsats i kloaken och bara en motståndare åt gången kan komma åt dem.

I "Jag skjuter mot den första som kommer mot mig och försöker använda honom som en sköld mot de andra", säger Harry. "Jag täcker Harrys rygg och skjuter mot dem som kommer mot oss bakifrån", säger Andrews. Harry kan använda sin första handling för att skjuta. Sedan tar det honom en handling att försöka

1
0
1



greppa motståndaren och ytterligare en handling att få upp honom som en sköld mot de andra, om greppet lyckas. Andrews kan använda tre handlingar för att skjuta.

2 Det är självklart vilka de slåss mot.

3 Spelledaren bestämmer att det tar motståndarna en handling att komma fram till Harry och Andrews.

4 Harry slår 3. Med initiativbonus blir det 9. Hans motståndare slår 4. Harry går först. Andrews slår 2. Med initiativbonus blir det 6. Motståndaren slår 8 och går före henne.

5 Vid första handlingstillfället skjuter först Harry. Andrews motståndare använder sedan sin handling till att röra sig. Därpå skjuter Andrews sitt skott innan han hinner fram. Sist rör sig Harrys motståndare. Motståndarna var tvungna att använda sina handlingar till att komma fram. De kan inte använda sina närstridsvapen ännu.

6 Spelledaren antecknar att Harrys motståndare tagit en skräma och Andrews ett allvarligt sår. Spelledaren går tillbaka till 2 och gör om allt tills alla tre handlingstillfällen är över eller allas handlingar är slut.

7 Spelledaren går tillbaka till 1 och påbörjar en ny stridsrunda.



Spelaren väljer själv vilken motståndaren rollpersonen anfaller.

3. *Spelledaren bedömer avståndet i meter mellan rollpersonerna och motståndarna.* Normalt är det enkelt, eftersom platsen och omständigheterna för striden sätter vissa begränsningar. Om rollpersonerna råkar i strid med några vakter i en korridor är det troligt att de befinner sig längre fram i korridoren. Då bör inte avståndet vara längre än att de kan ha upptäckt varandra. Spelledaren bestämmer i allmänhet redan från början avståndet till motståndarna, men talar om det för spelarna nu.

4. *Slå för att se vem som får initiativet.* Nu avgörs i vilken ordning de stridande kan anfalla. Spelarna slår ett initiativslag på 1T10. Spelledaren slår för motståndarna. Den som slår högst får anfalla först. Slaget modifieras av rollpersonens rörlighet. För varje steg över tolv i rörlighet får han eller han plus ett till slaget. Den som slog högst anfaller alltså först, därefter den som slog näst högst, den som slog tredje högsta, och så vidare. Får rollpersonen och motståndaren samma initiativ anfaller de samtidigt. Ett initiativslag gäller i allmänhet hela striden. Vill ni ha en mer detaljerad strid kan ni slå om varje runda.

5. *Handlingarna utförs i initiativordning.* Är avståndet till motståndaren större än fem meter kan bara avståndsvapen användas, är det mindre än fem meter kan även närstridsvapen och stridskonster användas. Pistoler, revolverar, kastknivar och hagelbössor kan användas också på nära håll.

6. *Spelarna antecknar sår och skador.* Efter varje träff eller parering antecknar spelarna sår och skador rollpersonen har fått och räknar upp dem om det behövs. Dessutom slår han eller han eventuella uthållighetsslag för att rollpersonen inte ska svimma. Gå tillbaka till 2 och låt alla utföra sin nästa handling. När alla tre handlingstillfällen är över eller alla har slut på handlingar fortsätter du ned till 7.

7. *Gå tillbaka till 1 och börja om.* Nu är en stridsrunda slut. Börja om från början igen och fortsätt tills striden är avslutad.

TID UNDER STRID Att hålla reda på tiden hör till spelledarens viktigaste uppgifter. Hon måste veta hur lång tid det tar rollpersonerna att göra något, eller när något utanför deras kontroll inträffar. Under strid och i andra stressade situationer används stridstid. Den räknas i stridsrundor på vardera 5 sekunder. Det går tolv stridsrundor på en minut.

HANDLINGAR Under en stridsrunda hinner du utföra ett visst antal handlingar. En handling är till exempel att dra en pistol, att plocka upp något eller att starta en bil. En god grundregel är att allt som kan utföras i en rörelse är en handling.

Det innebär att ju fler handlingar du har, desto mer hinner du göra under en stridsrunda. Som mest kan en ordinär människa ha 4 handlingar under en stridsrunda. Antalet beror på rörligheten. Alla har i grunden 2 handlingar.

Handlingarna under en stridsrunda fördelas på tre tillfällen: har de stridande upp till 3 handlingar handlar rollpersonen och motståndaren i allmänhet i tur och ordning vid varje handlingstillfälle. Alla utför sin första handling i tur och ordning, vid nästa handlingstillfälle sin andra, och så vidare. Om någon har färre än 3 handlingar (vilket naturligtvis ofta kommer att vara fallet) får han bara handla vid det första (om han har 1 handling) eller vid det första och det andra (om han har 2 handlingar) handlingstillfället.

Om någon har mer än 3 handlingar får han utföra flera handlingar i rad vid ett eller flera av de tre handlingstillfällena. Vilket tillfälle han väljer avgör han själv. Normala människor får emellertid aldrig utföra mer än två handlingar i rad vid ett handlingstillfälle (såvida de inte har en fördel som tillåter detta). Övernaturliga varelser får utföra högst tre handlingar i rad vid ett handlingstillfälle.

Den som vinner initiativet börjar med sin första handling, eller om han har fler än tre handlingar och

Exempel:

Harry har 18 i rörlighet. Han har alltså tre handlingar i



vill utföra den/de extra vid detta tillfälle, sina första handlingar. Sedan utför den andra sin(a) första handling(ar). De utför sedan en (eller flera) handling(ar) vid det andra och det tredje tillfället eller slutar om handlingarna tar slut. När någon får slut på handlingar kan han eller hon inte längre anfalla eller försvara sig, eller över huvudtaget agera. Han eller hon är helt hjälplös om motståndaren har handlingar kvar.

Strider en rollperson mot två eller flera motståndare börjar på samma sätt den som vann initiativet. De stridande utför sedan en eller flera handlingar var i tur och ordning vid varje tillfälle, tills stridsrundan är över eller handlingarna tar slut.

I stridssituationer talar spelaren om vad han eller hon tänker göra i nästa stridsrunda. Spelledaren bedömer hur lång tid det tar att göra. Har rollpersonen några handlingar kvar kan han eller hon göra något mer innan stridsrundan är slut.

Försöker rollpersonen göra något som kräver så många handlingar att det tar längre tid än en stridsrunda fortsätter han eller hon in i nästa stridsrunda och använder det nödvändiga antalet handlingar i den. Sedan fortsätter spelledaren att räkna handlingar som vanligt. Systemet med handlingar används för att visa när saker sker i förhållande till varandra. Det krävs en viss mängd handlingar för att rollpersonen ska kunna utföra något. Motståndaren har då sina handlingar på sig att göra något.

Spelledaren beräknar hur många handlingar spelledarpersonerna använder och berättar för spelarna vad deras rollpersoner kan se av det. Eftersom rollpersonerna inte vet vad spelledarpersonerna tänker kan de bara veta vad de kan se. De kan se att motståndaren skjuter mot dem, men de kan inte veta att han tänker fly om anfallet misslyckas.

I närstrid kan högst fyra personer anfalla en och samma motståndare. Fler får inte plats. Det är praktiskt för spelledaren att låta varje rollperson och motståndare kämpa sig igenom en hel stridsrunda innan han eller hon börjar med nästa rollperson och motståndare. På det sättet blir striden lättare att överblicka, än om spelledaren försöker räkna handlingar för alla samtidigt.

EXEMPEL PÅ HANDLINGAR

Det kan vara svårt att avgöra vad som är en handling och hur många handlingar som krävs för att göra en viss sak. Därför har vi gjort en tabell över olika handlingar och hur många handlingar som krävs för att utföra vissa saker.

EXEMPEL:

1.STRID MELLAN A (2 HANDLINGAR) OCH B (4 HANDLINGAR):

A VINNER INITIATIVET:	A B	A B	B B
ELLER	A B	A B B	B
ELLER	A B B	A B	B
B VINNER INITIATIVET:	B A	B A	B B
ELLER	B A	B B A	B
ELLER	B B A	B A	B

2.STRID MELLAN C (3 HANDLINGAR) OCH D (ÖVERNATURLIG; 6 HANDLINGAR):

D VINNER INITIATIVET:	D C	D D C	D D D C
ELLER	D C	D D D C	D D C
ELLER	D D C	D C	D D D C
ELLER	D D C	D D C	D D C
ELLER	D D C	D D D C	D C
ELLER	D D D C	D C	D D C
ELLER	D D D C	D D C	D C

ANFALLA MED ETT VAPEN	1 HANDLING
PARERA MED ETT VAPEN	1 HANDLING
DRA ETT VAPEN	1 HANDLING
HÖLSTRA ETT VAPEN	1 HANDLING
LADDA ETT VAPEN	SE VAPENTABELLERNÄ
SIKTA NOGA	1-5 HANDLINGAR
STARTA EN BIL	1 HANDLING
PLOCKA UPP NÅGOT	1 HANDLING
SLÄPPA NÅGOT	1 HANDLING
RESA SIG UPP	1 HANDLING
GÅ NED PÅ KNÄ	1 HANDLING
LÄGGA SIG NED	2 HANDLINGAR
KASTA SIG NED	1 HANDLING
VÄNDA SIG OM	1 HANDLING
SVINGA SIG I REP	1-5 HANDLINGAR
GÖMMA SIG	1-5 HANDLINGAR
KASTA NÅGOT	1 HANDLING
LETA EFTER NÅGOT	1-10 HANDLINGAR
DUCKA	1 HANDLING
FÖRBINDA ETT SÅR	10 HANDLINGAR
DYRKA UPP ETT LÅS	1-10 HANDLINGAR
TÄNDA EN FICKLAMPÄ	1 HANDLING
SLÅ IN EN LÅST DÖRR	1 HANDLING

varje stridsrunda och får utföra en vid varje handlingstillfälle. Hans motståndare i striden mot Cairaths tjänare har bara två och får inte handla alls under det tredje handlingstillfället. Harry börjar striden med att skjuta mot sin motståndare. En handling. Motståndaren avancerar. En handling. Harry greppar sin motståndare. En handling. Motståndaren försöker bryta Harrys grepp, men det misslyckas. En handling. Nu har Harry en handling kvar, då han kan hålla upp sin motståndare för att hindra de andra angriparna. Motståndaren kan inte göra något. Han har slut på handlingar.



Särskilda stridsregler

Det finns mycket som kan påverka stridens utgång. Miljön och omständigheterna kan påverka chansen att träffa, parera och vilket vapen som används först. Därför finns det särskilda stridsregler som används i speciella situationer. Det kan tyckas bli många regler, men du kan själv bestämma vilka du vill använda eftersom de särskilda stridsreglerna inte är nödvändiga. De finns med för att ge ett trovärdigare stridsförlopp. Dessutom används de inte så ofta. De kommer till pass just i särskilda situationer.

ANFALL BAKIFRÅN Anfaller du motståndaren bakifrån får du +5 i träffchans. Modifiera värden för perfekt träff och total miss till den nya träffchansen.

ANFALL FRÅN SIDAN Den som anfaller motståndaren från sidan får +2 i träffchans. Perfekt träff och total miss förändras efter det nya värdet.

ÖVERRASKA FIENDEN Gör du ett fullständigt överraskande anfall, till exempel ur bakhåll, läggs +5 till träffchansen. De läggs till de plus du får för Anfall bakifrån eller från sidan. Perfekt träff osv. modifieras.

ANFALL MED SKJUTVAPEN PÅ NÄRA HÅLL Används skjutvapen mot ett mål som befinner sig inom en meter fördubblas chansen att träffa. Regeln gäller inte kastvapen. Den kan användas tillsammans med reglerna för Anfall bakifrån eller från sidan. Då görs fördubblingen efter det att chansen har ökats. Perfekt träff osv. modifieras efter den nya träffchansen.

ANFALL MOT FIENDE I UNDERLÄGE Anfaller du en fiende som befinner sig i svårt underläge (klättrande uppför ett rep, liggande på marken, hängande i ett tak) får du +10 i träffchans.

MALETS STORLEK Anfall mot större föremål ger dig bonus att träffa. Det är enklare att träffa ett hus än en gatlampe. För varje kvadratmeter i träffyta över 2 kvadratmeter får du +1 att träffa. Spelledaren gör avdrag för att träffa små föremål. Nedan finns förslag till avdrag för att träffa små föremål. Använd dem som riktlinjer när du gör bedömningen.

RÅDJUR	-2
KATT	-5
RÄTTA	-7
TENNISBOLL	-10
REP (10 M BORT)	-15

NÄDASTÖT Du kan alltid döda en helt försvarslös motståndare. (I teorin. De flesta har lyckligtvis svårt att döda i praktiken.) För att motståndaren ska anses försvarslös måste han eller hon vara medvetslös, sovande, hårt bunden till händer och fötter eller något liknande. Du måste i allmänhet använda ett vapen.

Du slår som vanligt för att träffa, men träffar automatiskt var du vill på motståndaren. En total miss är dock alltid ett misslyckande. Du kan sedan välja om träffen var dödande eller bara gör motståndaren medvetslös i 120 timmar. Slår du en total miss måste du slå på tabellen för totala missar. Risken för en total miss baseras på din omodifierade träffchans med vapnet.

OKONTROLLERAD ELDGIVNING Det finns tillfällen då du i vild panik, eller bara för att det är nödvändigt, försöker tömma hela magasinet i ditt eldvapen så snabbt som möjligt. Det kallas okontrollerad eldgivning och innebär att du kan avfira så många skott som ditt vapen har i maximal eldgivning (se vapentabellen och förklaringar) i en handling. Din chans att träffa minskar med 4 för varje skott du skjuter, inklusive det första. Minskningen är kumulativ. Du får alltså -4 på det första skottet, -8 på det andra, -12 på det tredje osv. Chansen att träffa blir aldrig lägre än 1, oavsett hur många skott du skjuter. Du kan inte sikta noga och inte sikta på någon särskild kroppsdel vid okontrollerad eldgivning. Om en okontrollerad eldgivning drar ut över flera handlingar fortsätter naturligtvis de kumulativa avdragen. Om du avlossar två skott i den första handlingen (med -4 och -8), motståndaren skjuter tillbaka och du skjuter ytterligare två skott i din nästa handling får du -12 respektive -16 på dem.

Automatvapen, som k-pistar och automatgevär, antas kunna tömma hela magasinet på en enda handling vid okontrollerad eldgivning. Ambitiösa spelare som inte tycker att det är realistiskt kan ta reda på eldhastigheten hos helautomatiska vapen och anpassa antalet stridsrundor det tar att tömma magasinet till verkligheten.

SIKTA NOGA Du siktar vanligen på en särskild kroppsdel i strid. Du kan också sikta extra noga på ditt mål. Det ökar chansen att träffa men tar samtidigt tid. För varje handling du siktar noga ökar träffchansen med +2, upp till +10. Man kan alltså maximalt sikta under fem handlingar. Även om du siktar längre ökar inte chansen att träffa.

SKJUTA MOT RÖRLIGT MÅL Använder du ett



skjutvapen mot någon eller något som rör sig snabbt, minst som en springande människa, minskar chansen att träffa. Träffchansen sjunker olika mycket beroende på vilken riktning målet rör sig i. Rör det sig i sidled framför dig minskar chansen att träffa till hälften. Rör det sig direkt mot eller från dig minskar träffchansen till 3/4.

SKJUTA I RÖRELSE Skjuter du medan du rör dig får du minus på din chans att träffa. Att skjuta medan du går ger -1 på färdighetsvärdet. Om du springer får du -5. Kastar du dig ned får du -4. Svingar du dig i ett rep har du -10. Andra rörelser hamnar mellan -1 och -10.

SKJUTA FRÅN HÖFTEN Du kan skjuta från höften om du vill. Du kan inte sikta på någon särskild kroppsdel eller sikta noggrant. Du får +5 i initiativbonus när du gör det. Chansen att träffa minskar med 3. Det förutsätter förstås att vapnet är hölstrat vid höften eller att du håller ett gevär i midjehöjd. Med ankel- eller axelhölster fungerar inte den här regeln.

SKYDD AV FÖREMÅL Befinner du dig delvis i skydd när någon anfaller dig med ett avståndsvapen eller kastvapen, slår spelledaren som vanligt för att se var på din kropp motståndaren träffar. Träffar han ett område som är skyddat tar skottet där.

SLÅ MEDVETSLÖS Du kan välja att försöka slå en motståndare medvetslös istället för att göra normal skada med närstridsvapen. Efter en träff slår du ett effektslag som normalt. Blir effekten offrets Tälx2 faller han medvetslös ned. En träff i huvudet ger dig +3 till effekten. Att slå med en gevärskolv, en påk eller dylikt ger +2. En blydagge ger +5.

SLÅS BAKÅT När ett vapens effektslag överstiger din tålighet slås du bakåt av kraften i anslaget. Slå ett Rör-slag för att undvika att ramla omkull. Du förlorar nästa handling. Observera att regeln gäller även om du bär en rustning som absorberar en del av effekten. Rustningens absorption räknas inte för att avgöra om du slås bakåt.

SLÅSS MED FEL HAND De flesta människor är höger- eller vänsterhänta. I normala fall håller de vapnet med den hand de är vana att använda. Ibland kan de, till exempel på grund av skada, tvingas slåss med fel hand. Då får de vissa minus. Träffchansen minskar med 10 minus rollpersonens rörlighetsbonus (allt över 12 i Rör). Den som har 15 i rörlighet får alltså -7 på sin chans att träffa. De som har med färdig-



heten slåss tvåhänt får inte några avdrag. De har tränat upp sin andra hand tills den är lika stark som huvudhanden.

Strid under särskilda förhållanden

Den miljö där striden utspelar sig påverkar din förmåga att slåss, förflytta dig och använda färdigheter.

DÅLIG BELYSNING I skenet från facklor, lyktor eller ficklampor har du -5 i avdrag från alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter. Du förflyttar dig också långsammare i dunklet, så förflyttningen är 3/4 av den normala. Har du en förflyttning på sex meter per stridsrunda rör du dig fyra meter i skenet från en ficklampa.

I ELLER UNDER VATTEN Hamnar du i strid i vatten måste du slå ett Rör-slag för att kunna slåss normalt, annars får du -3 på alla färdigheter. Befinner du dig under vatten måste du lyckas med ett simma för att kunna slåss normalt, annars får du -5 på alla färdigheter. Har du inte dykarutrustning gäller reglerna för drunkning och kvävning.

MÅNSKEN I månsken får du -10 i avdrag från alla färdigheter. Det svaga ljuset gör det svårt att gå i normal takt, så förflyttningen per stridsrunda halveras.

POSITIONER I STRID Hur du och din motståndare befinner er i förhållande till varandra påverkar era chanser att träffa. Anfaller du ur överläge, till exempel från en sluttning eller i en trappa får du +2 att träffa. Anfaller du ur underläge, till exempel mot





Exempel:

Harry har blivit skadad i magen och armen. Han har två lätta sår. Efter det har han -4 i alla färdigheter. Han har sänkta färdighetsvärden tills skadorna är läkta.

Exempel:

Harry har fått tre lätta sår. Han har förlorat mycket blod. Han har 1 i tålighet, så de tre lätta såren motsvarar ett allvarligt. Det allvarliga såret ger honom två handlingar istället för de tre han har i vanliga fall. Han får alltså inte handla vid det tredje handlingstillfället.

någon som står på ett bord, får du -2.

TOTALT MÖRKER Befinner du dig i totalt kolmörker lyckas du bara använda en färdighet om du slår ett perfekt slag. Vid alla andra resultat misslyckas du. Av förståeliga skäl rör man sig mycket långsamt i totalt mörker. Din förflyttning är 1/10 av den normala. Har du en förflyttning på sex meter kan du bara gå en halv meter per stridsrunda i kolmörker.

Den minskade förflyttningen är helt och hållet frivillig. Du kan springa i panik genom mörkret, men då är risken stor att snubbla och falla. Spelledaren avgör från fall till fall vad som händer.

Det finns två färdigheter där dålig belysning ökar chanserna att lyckas. Det är Smyga och Gömma sig. Du får +5 i färdighetsvärde med det i dålig belysning och +10 i månsken. I totalt mörker misslyckas Gömma sig bara vid en total miss, medan Smyga får -5 på tärningsslaget.

TRÅNGA UTRYMMEN I trånga utrymmen, till exempel smala korridorer eller mycket små rum, är det svårt att slåss med spjut, käppar och andra långa vapen. Det går i allmänhet inte att använda vapen längre än två meter i trånga utrymmen. Anpassa regeln till den exakta situationen. Ibland kan bara en kniv eller liten pistol användas för att utrymmet är så trångt.

Perfekt träff och total miss

Perfekt träff och total miss fungerar på samma sätt för vapenfärdigheter som för andra färdigheter. Slår du lägre än 1/10 av träffchansen läggs +10 till effekten. En omodifierad etta är alltid en perfekt träff.

Slår du högre än 20 minus 1/10 av chansen att misslyckas gör du en total miss. Resultatet avrundas uppåt. En omodifierad 20 är alltid en total miss om du inte har färdighetsvärde över 20. Då slår du för färdigheten igen. Blir det 1-19 har du bara misslyckats. Slår du 20 igen har du de facto gjort en total miss.

Gör du en total miss misslyckas du fullständigt. Försöker du använda en vanlig färdighet får spelledaren helt enkelt föreställa sig det obehagligaste som kan hända i situationen.

För vapenfärdigheterna fungerar det lite annorlunda. Ibland är det lätt att avgöra vad som händer. Den som slåss på ett regnvätt tak ramlar ned. Men ibland är det inte självklart vad som händer. Då slår spelledaren 1T20 och avläser resultatet i tabellen nedan.

1-5	ROLLPERSONEN TAPPAR BALANSEN OCH FÅR -5 I AVDRAG FRÅN NÄSTA ANFALL ELLER FÖRSÖK ATT ANVÄNDA EN FÄRDIGHET.
6-8	ROLLPERSONEN FALLER NED OCH MOTSTÅNDAREN FÅR +10 I TRÄFFCHANS VID NÄSTA ANFALL.
9-10	ROLLPERSONEN FÖRLORAR NÄSTA HANDLING.
11-12	ROLLPERSONEN FÖRLORAR DE TRE FÖLJANDE HANDLINGARNA.
13-14	ROLLPERSONEN FÖRLORAR SITT VAPEN, SOM SLUNGAS 10 METER BORT.
15-16	ROLLPERSONENS VAPEN GÅR SÖNDER ELLER HAKAR UPP SIG FÖR RESTEN AV STRIDEN, OM DET VAR VAPNET HAN ELLER HON MISSLYCKADES MED ATT ANVÄNDA.
17	ROLLPERSONEN TRÄFFAR DEN VÄN ELLER BUNDSFÖRVANT SOM STÅR NÄRMEST. SLÅ SOM VANLIGT FÖR EFFEKT. OM DET INTE FINNS NÅGRA VÄNNER ATT TRÄFFA LYCKAS ROLLPERSONEN SKADA SIG SJÄLV.
18	ROLLPERSONEN SKADAR SIG SJÄLV. SLÅ SLUMPMÄSSIGT FÖR VAR HAN ELLER HON SKADAS OCH HUR STOR SKADAN ÄR.
19	ROLLPERSONEN GÖR EN PERFECT TRÄFF PÅ DEN VÄN SOM STÅR NÄRMEST. SLÅ FÖR VAR DEN TRÄFFAR OCH HUR STOR SKADAN BLIR.
20	ROLLPERSONEN LYCKAS GÖRA EN PERFECT TRÄFF PÅ SIG SJÄLV. SLÅ FÖR VAR HAN ELLER HON TRÄFFAR OCH HUR STOR SKADAN BLIR.

Slåss med skador

SÄNKT TRÄFFCHANS

Skador gör dig svagare och långsammare. Blodförlust och sårchock sätter sina spår. När du är skadad får du avdrag från chansen att använda alla färdigheter. Hur stora avdragen blir, beror på sårtypen.

En skräma ger inga minus. Ett så litet sår påverkar inte möjligheterna att slåss.

Ett lätt sår ger -2 i alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter.

Ett allvarligt sår ger -3 i alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter.

Avdragen för alla sår är kumulativa. Har du ett lätt sår och två allvarliga sår får du sammanlagt -8 i avdrag från alla färdigheter. Det sammanlagda avdraget blir dock högst -15.



MINSKAT ANTAL HANDLINGAR

En skadad människa reagerar långsammare. Ju svårare skadad du är, desto långsammare blir du. Den svårt skadade kan utföra färre handlingar än vanligt. Har du ett allvarligt sår kan du utföra en handling mindre per stridsrunda än normalt. Skrämor eller lätta sår påverkar inte antalet handlingar.

Minskningen är kumulativ. Två allvarliga sår minskar antalet handlingar med två. Hade du bara två handlingar från början kan du bara handla i varannan stridsrunda. Hade du två handlingar från början och får tre allvarliga sår kan du bara agera i var tredje stridsrunda. Man kan emellertid aldrig förlora mer än 4 handlingar på detta sätt.

Flera mindre sår som räknas upp till ett allvarligt sår ger också färre handlingar. Om du får så många lätta sår att de bildar ett allvarligt förlorar du en handling.

Avdragen från färdighetsvärdena och det minskade antalet handlingar gäller tills sären är läkta. Om spelledaren vill kan hon låta rollpersonerna återfå sina gamla färdighetsvärden och förlorade handlingar gradvis. Dela bara upp minskningen i det antal veckor eller dagar rollpersonen behöver för att återhämta sig.

FÖRSÄMRAD UTHÅLLIGHET En sårad människa

blir svagare och orkar inte lika mycket som förut. Uthålligheten sjunker när man blir sårad. Ju svårare såret är, desto mer sjunker uthålligheten.

Du minskar uthålligheten enligt tabellen nedan. Förlusterna är kumulativa. Har du tre skrämor förlorar du $3 \times 5 = 15$ poäng i uthållighet. Du återfår en poäng av den förlorade uthålligheten varje dygn. Det går alltså betydligt långsammare än att återfå uthållighet som man förlorat genom uttröttnings.

Ett uppräknat sår räknas som de mindre sår det består av. Har du ett uppräknat allvarligt sår som består av tre lätta sår förlorar du $3 \times 10 = 30$ i uthållighet, inte 20.

Den som har ett allvarligt sår förlorar dessutom blod. Det gör att uthålligheten sjunker med tre för varje stridsrunda. När såret förbinds så att blodflödet stoppas upphör uthålligheten att sjunka. Många icke-mänskliga varelser drabbas dock inte av blodförlust.

SÅRTYP	UTHÅLLIGHETS FÖRLUST
SKRÅMA	5
LÄTT SÅR	10
ALLVARLIGT SÅR	20

Exempel:

Harry förlorar 30 poäng i uthållighet av sina tre lätta sår. Eftersom hans allvarliga sår består av tre lätta förlorar han inte så mycket blod att uthålligheten sjunker varje stridsrunda.



Nattens lugn krossades av deet rasslande ljudet när gallren lyftes ur marken. Klafset av gyttjiga fötter mot asfalten nådde Andrews öron. Stanken från underjorden som rullade mot honom när horden av trasklädda kroppar kom närmare, gav en förvarning om vad som väntade honom. Han hade bara två magasin kvar. De var över hundra stycken. Han bet ihop mot stanken och pressade ryggen mot muren. Femtio steg bort, fyrtio steg. Nu urskilde han dem i ljuset från gatlyktan. Omsorgsfullt tog han sikte. Ett skott. Två. Tre. Han hade inte möjlighet att skjuta dem en efter en innan de var framme. Desperat tömde Andrewsresten av magasinet rakt in i horden. Några föll, men ersattes direkt av nya.

VAPEN OCH UTRUSTNING

Ett nytt magasin, det sista. Hans svettiga hand höll på att tappa det, men fick in det i sista stund. Tio steg bort. En mur av stinkande kroppar omringade honom. Han sköt av hela magasinet i två salvor. Några kroppar föll. Det tjänade ingenting till.

Med ett vrål lyfte han sitt skjutvapen och slungade det mot den framrusande horden. Den tunga kolven krossade ljudligt skallen på den främsta anfallaren. Andrews fortsatte vråla samtidigt som han drog fram sin tunga kniv. Förvånad märkte han hur horden av levande döda tvekade, och uppfylld av stridslust rusade han mot dem.

Vapengrupper

Vapen delas in i olika grupper. Varje grupp styrs av en färdighet. Närstrids- och kastvapengrupperna är: Dolkar, Kastvapen, Krossvapen, Stängvapen, Svärd, Piskor och kedjor och Yxor. Skjutvapengrupperna är: Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol

och revolver och Tunga vapen.

En egen grupp utgörs av naturliga vapen — spårkar, grepp, kast, skallning och slag, som används i strid utan vapen.

Vapnens egenskaper beskrivs i vapentabellerna.



Längd, vikt, kaliber och pris på vapen finns i utrustningslistorna. Nedan beskrivs några särskilda vapentyper och ammunition.

Handgranater

Handgranater är en typ av kastvapen. Du drar ut sprinten, kastar granaten och 4-6 sekunder senare exploderar den. Det exakta tidsintervallet beror på granatens fabrikat. Explosiva granater har en radie på 3 meter och en sekundär radie på 6 meter. Inom den sekundära radien gör granaten en grad lägre skada. Ett dödligt sår blir ett allvarligt sår, ett allvarligt blir ett lätt och ett lätt en skräma. Det beskrivs närmare vid Radie nedan. Sex typer av granater beskrivs i tabellen, om vi räknar molotov-cocktails till dem.

CHOCKBOMB En kraftig ljusblxt och en öronbedövande knall gör dig helt försvarslös. Oförberedda offer blir blinda, döva och chockade i 1T5 stridsrundor. Därefter har de -5 på alla färdigheter i 1T5 timmar.

MOLOTOV-COCKTAIL Bensin i en glasflaska, bensindränkt trasa nedstoppad i flaskhalsen. Tänd på och kasta. Bensinen antänds när flaskan krossas vid målet. Se även reglerna för eld under Olyckor.

RÖKGRANAT Kraftig, svart rök som effektivt fyller ett stort rum. Utomhus används de för att dölja anfall eller reträtt under några minuter. Om det blåser för vinden snabbt bort röken. Inomhus kan röken vara dödlig, särskilt i trånga utrymmen. Du kan enkelt kvävas av den.

SPLITTERGRANAT Används i huvudsak mot män-

niskor. Splittret kan slita sönder din kropp innan du insett vad som hänt.

SPRÄNGGRANAT Används mot "hårda mål": byggnader, bilar och liknande. Räknas som ett tungt vapen mot dem, och som ett vanligt vapen mot människor.

TÄRGASGRANAT Stickande och irriterande rök som fyller lungorna och får dig att vilja klösa ut dina egna ögon. Känsliga personer kan drabbas av en allergisk reaktion och dö (en på 1.000, ungefär). Slå ett egoslag för att inte bli helt hjälplös och fly vilt. Lyckas det har du ändå -5 i alla färdigheter den kommande timmen.

Piskor och lasso

Piska, bola och lasso gör inte skada på samma sätt som andra vapen. De kan istället snärja eller avvärpa en motståndare. En skräma betyder att motståndaren är måttligt snärjd och kan ta sig loss genom att slå under dubbla sin rörlighet. Vid ett lätt sår måste den snärjda slå under sin rörlighet för att komma loss, och vid ett allvarligt sår under halva sin rörlighet. Ett dödligt sår innebär att motståndaren sitter som berget. Det tar alltid en handling att snärja sig loss, om så är möjligt.

Ett allvarligt eller dödligt sår kan också slita vapnet ur handen på en motståndare.

En piska eller bola kan också göra vanlig skada på motståndaren. Men skadan är då fem steg lägre än vad som anges i tabellen. Dra alltså fem ifrån effekten innan du beräknar skadan. En lasso kan bara användas för att snärja motståndaren.

Naturliga vapen

Naturliga vapen är grepp, kast, knytnäve, skallning och spark. De styrs av färdigheten Slåss utan vapen eller av en kampsport. Skadan för Grepp anger ingen egentlig skada, utan hur bra grepp rollpersonen har fått om sin motståndare.

En skräma betyder att angriparen har fått ett dåligt grepp. Det kan brytas om du slår under din styrka gånger två på 1T20.

Ett lätt sår innebär ett hyfsat grepp. Du kan bryta dig loss om du lyckas med ett vanligt styrkeslag.

Ett allvarligt sår innebär ett bra grepp. Du måste slå under din styrka delat med två på 1T20.

Gör angriparen ett dödligt sår har han ett perfekt





grepp om dig. Det kan inte brytas, utan du får vänta tills han behagar släppa.



Tunga vapen

Tunga vapen gör inte skada på samma sätt som andra vapen. De är avsedda att användas mot byggnader och fordon, inte mot människor. Tunga vapen gör lätta skador, skador, svåra skador eller förstör, beroende på hur stor effekten blir. Det är precis vad det låter som. Om en bil får en svår skada är den svårt skadad, förstörs den är den förstörd.

Om tunga vapen drabbar levande varelser är effekten förödande. Då är lätt skada = ett allvarligt sår, skada = ett dödligt sår, svår skada = tre dödliga sår och förstört = fem dödliga sår.

Tunga vapen träffar inte en viss punkt. De gör skada inom en radie. I tabellen anges inom vilken radie vapnet gör full effekt. Inom en sekundär radie, som är lika många meter som den första radien, gör vapnet en grad lägre skada.

Om en handgranat har en radie på upp till tre meter, och gör svår skada där, gör den alltså skada inom en radie på tre till sex meter.

Eldkastare

Eldkastaren är ett tungt vapen med särskilda egenskaper. Det drivs av en napalmliknande vätska som antänds i det handhållna munstycket och pumpas ut av gstryck. Skadan i tabellen visar bara den skada som du får den stridsrunda du träffas av elden.

Därefter brinner du ytterligare 2T10 stridsrunder. Såret blir värre ju längre du brinner. För varje stridsrunda ökar den framslagna effekten med 3. Spelledaren slår alltså bara en gång för effekten när du drabbas av elden. Brinner du i 7 stridsrunder ökar effekten med 3 sju gånger. Du är troligen död efter 4-5 stridsrunder. Elden kan inte kvävas, utan napalmen måste skrapas av eller spolats av med en högttrycksslang. Andra rollpersoner kan under en stridsrunda skrapa av nog för att minska din "brinntid" med två stridsrunder. Ensam kan du bara dö. Andra rollpersoner som hjälper dig utan asbesthandskar eller dylikt tar skada som av en fackla varje stridsrunda de skrapar. Eldkastaren träffar tre kroppsdelar med varje träff. De behöver inte ligga invid varandra.

När den används mot människor räknas eldkastaren som ett vanligt vapen vad gäller skada: Skr 1-5, ls 6-9, as 10-18, ds 19+. Det styrs av färdigheten Tunga vapen.

Improviserade vapen

Ibland tvingas du använda ett improviserat vapen: en stol, en avslagen flaska eller ett slagträ. Alla improviserade vapen räknas som de vapen de mest liknar. Stolen används som träklubba, flaskan som dolk eller klubba och slagträet som trästav. Du får dock -3 på effektslaget, eftersom improviserade vapen är mindre effektiva än "riktiga".

Ammunitionstyper

Den typ av ammunition du använder påverkar hur stor skada du gör med ett skjutvapen. Viss ammo gör mycket skada men är värdelös mot skyddsvästar, med annan är det precis tvärtom. Vi räknar med fem typer av ammunition. Kostnaden för ammunition och merkostnaden för särskild ammunition anges i utrustningstabellen.

STANDARDAMMUNITION Inga förändringar. Alla tabeller är beräknade efter standardammo.

DUM-DUM Ger +2 i effekt, men ökar en skyddsrustnings absorptionsförmåga med 5. Dessutom får du -1 att träffa på grund av usla ballistiska egenskaper.

HELMANTLAD AMMUNITION Helmantlad ammo ger -1 i effekt, men minskar skyddsutrustnings absorptionsförmåga med 3.

HOLLOW POINT Ger +1 i effekt.



TEFLON Påverkar inte effekten, men minskar en skyddsrustnings absorptionsförmåga med 5.

Förklaringar till vapentabellerna

Varje vapen beskrivs enligt en viss mall i tabellen nedan. Här förklaras de olika begrepp som förekommer. Inom parentes står de förkortningar som finns i tabellerna. Vid varje rubrik i tabellen anges vilken eller vilka färdigheter som styr vapnen.

MAXIMAL ELDGIVNING (ME) Det maximala antal skott du kan skjuta per handling vid okontrollerad eldgivning. Detta gäller i första hand pistoler, revolverar, gevär och hagelbössor. Automatvapen kan antingen skjuta en lång eller kort salva, eller tömma hela magasinet i en handling (Se särskilda stridsregler). Observera att du i det sista fallet får -4 på första skottet, -8 på det andra, osv.

SÅR (SKR, LS, AS, DS) Varje vapen har en egen effekttabell, som visar sambandet mellan effektslaget och den typ av sår motståndaren får. En viss effekt ger en viss typ av sår. Det finns fyra olika typer av sår: skrämor, lätta sår, allvarliga sår och dödliga sår. Ibland står det till exempel 15+ i en sårkolumn. Det betyder att all effekt på 15 eller högre ger en sådan typ av sår. I tabellen förkortas skräma 'Skr', lätt sår 'ls', allvarligt sår 'as' och dödligt sår 'ds'.

Tunga vapen ger inte sår i vanlig mening, utan gör skada. För tunga vapen anges om de gör lätt skada (LS), skada (S), svår skada (SS) eller förstör (F). De är inte i första hand ämnade att användas mot enskilda människor, utan mot fordon, byggnader eller folkmassor.

För piskor och kedjor anger såren i första hand

hur pass bra vapnet har snärjt eller avvärjat motståndaren. Se ovan. För grepp och kast anger det hur bra motståndaren har fällts eller greppats.

RÄCKVIDD (RV) Det avstånd ett skjutvapen når utan att skytten får några avdrag från sina möjligheter att träffa, eller från skadan. På längre avstånd modifieras både FV och skada. Modifikationerna beskrivs i en särskild räckviddstabell längre fram.

LADDA Antal handlingar som krävs för att ladda ett skjutvapen. Där två siffror står i tabellen anger den före snedstrecken laddning för hand och den efter strecket laddning med snabbbladdare.

RADIE (R) Det område som påverkas av en handgranat eller ett tungt vapen. Inom radien gör vapnet skada enligt effekttabellen. I en sekundär radie, som sträcker sig ytterligare lika långt ut, gör vapnet ett steg mindre skada. En radie på tio meter ger alltså en sekundär radie på 20 meter. Inom de första tio meterna gör vapnet skada enligt tabellen. Ytterligare tio meter ut gör det en grad lägre skada — svår skada blir bara skada, skada blir lätt skada för tungt vapen. För handgranat blir lätt sår skräma, allvarligt sår lätt sår och dödligt sår allvarligt sår i den sekundära radien.

NÖDVÄNDIG STYRKA OCH RÖRLIGHET (S/R) En rollperson som använder ett vapen bör vara tillräckligt stark och smidig för att hantera det utan problem. Nödvändig styrka och rörlighet är de värden som rollpersonen måste ha för att inte få avdrag från FV att använda vapnet.

Har han eller hon lägre styrka och/eller rörlighet minskar färdighetsvärdet med ett för varje steg under det nödvändiga värdet. Om en rollperson har för låga värden i både styrka och rörlighet minskar färdighetsvärdet med ett för varje steg i båda egenskaperna som saknas.

Exempel:

För att förklara vapentabellen beskriver vi det första vapnet, en Colt python. I utrustningslistan finns vapnets längd, vikt, den kraftigaste ammunitionstyp som vapnet klarar och pris.

I vapentabellen anges först för icke automatiska och halv-automatiska vapen vapnets maximala eldgivning vid okontrollerad eldgivning, 3 skott per handling för colten. Sedan anges vilken skada som vapnet gör. Colten ger en skräma mellan 1 och 5. Ett lätt sår mellan 6 och 9. Ett allvarligt sår mellan 10 och 14 och ett dödligt sår på effekt 15 eller högre.

Sedan kommer räckvidden. Revolvern har en grundräckvidd på 30 meter. Inom den gör vapnet full skada och skytten har full chans att träffa. På längre avstånd minskar träffchans och skada. Det visas i räckviddstabellen.

Sedan anges hur lång tid colten tar att ladda. Det tar 4 handlingar för hand och 2 med snabbbladdare.

Sist anges vilken styrka och rörlighet som krävs för att hantera vapnet. Det krävs 10 i styrka och 8 i rörlighet för att man inte ska få minus i att träffa.





REVOLVRAR OCH
AUTOMATPISTOLER
(Färdighet Pistol &
Revolver)



COLT PYTHON

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8

COLT
DETECTIVES SP.

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	4/2	8/8



RUGER REDHAWK

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-3	4-7	8-12	13+	25 m	4/2	13/13



S&W BODYGUARD

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	4/2	8/8

S&W C&B
MAGNUM M19

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	25 m	4/2	10/8



S&W C&B MAGNUM M27

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8



S&W C&B MAGNUM M29

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-3	4-7	8-12	13+	20 m	4/2	13/13



BERETTA M 92F

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



BERETTA M 93

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



BROWNING HI-POWER

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



COLT M 1911 A7

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-4	5-9	10-14	15+	20 m	2	10/10

COLT
COMMANDER

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-4	5-9	10-14	15+	15 m	2	10/10



KULSPRUTE-
PISTOLER
(Färdighet Pistol
& Revolver) / Automatvapen



DESERT EAGLE

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	2	10/8



GLOCK M 17

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-5	6-9	10-15	16+	35 m	2	10/8



GLOCK M 19

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



LLAMA OMNI

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-4	5-9	10-14	15+	25 m	2	10/10



MAKAROV

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-6	7-10	11-15	16+	15 m	2	7/7



SIG-SAUER P 226

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-6	7-10	11-15	16+	20 m	2	8/8



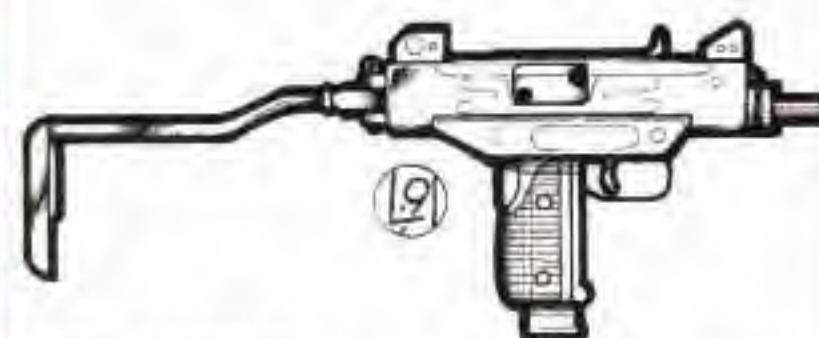
S&W M5904

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



TOKAREV

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
2	1-7	8-12	13-17	18+	15 m	2	8/8



UZI PISTOL

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
5	1-7	8-12	13-16	17+	15 m	2	10/12



WALTHER PPK

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
3	1-7	8-11	12-16	17+	15 m	2	6/6



H&K MP5

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10

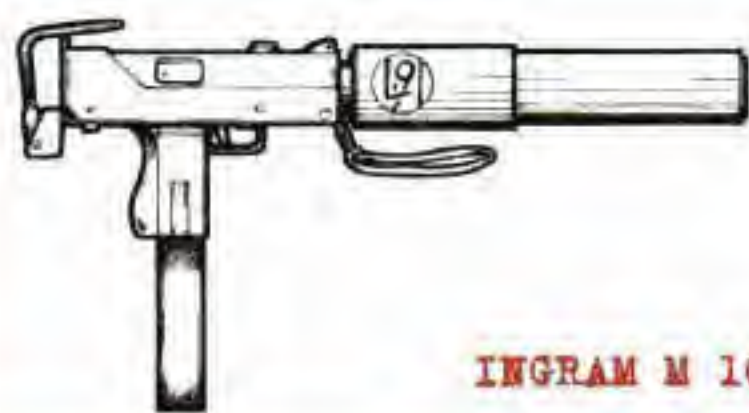


H&K MP5 SD3

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-5	6-10	11-14	15+	10 m	2	10/10



AUTOMATGEVÄR
(Färdighet Automatvapen)



INGRAM M 10

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-4	5-9	10-14	15+	5 m	2	12/12



KALASJNIKOV AKR

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-7	8-12	13-16	17+	10 m	2	8/8



K-PIST M45 B

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10



MINI UZI

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-6	7-11	12-15	16+	5 m	2	10/10



SKORPION M 61

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-7	8-11	12-16	17+	5 m	2	10/8



UZI

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/8



CAR 15

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



COLT M16 A2*

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8

*KAN UTRUSTAS SÅ ATT DEN SKJUTER HAGEL ELLER GRÄNATER



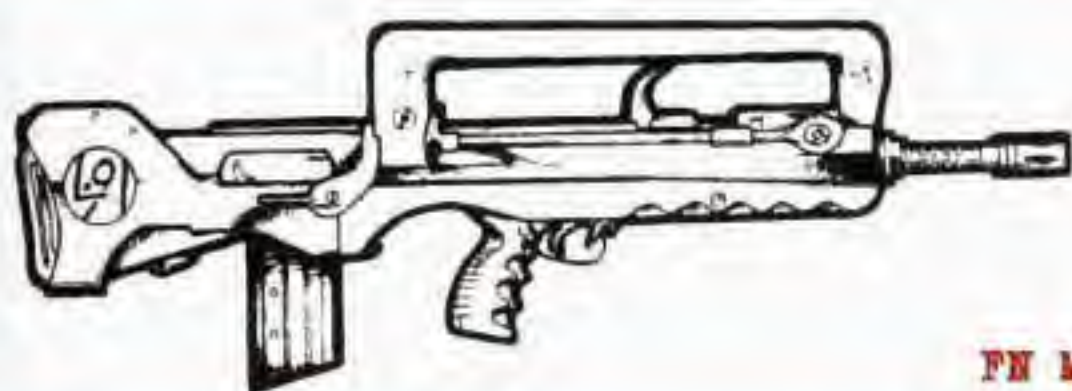
FN FAL L1A1

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



FN FNC

M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
spec	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



FN MAS

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-4 5-9 10-14 15+ 60 m 2 10/8



GALIL ARM

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-4 5-9 10-14 15+ 50 m 2 10/8



H&K 33 A2

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-4 5-9 10-14 15+ 50 m 2 10/8



H&K G3 A3

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-4 5-8 9-14 15+ 60 m 2 10/10



H&K G11

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-5 6-10 11-15 16+ 60 m 2 6/6



KALASJNIKOV AK47

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-5 6-10 11-14 15+ 40 m 2 10/8



KALASJNIKOV AKM

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-5 6-10 11-14 15+ 40 m 2 10/10



STEYR AUG

M SKR LS AS DS RV LA S/R

spec 1-4 5-9 10-14 15+ 60 m 2 8/8



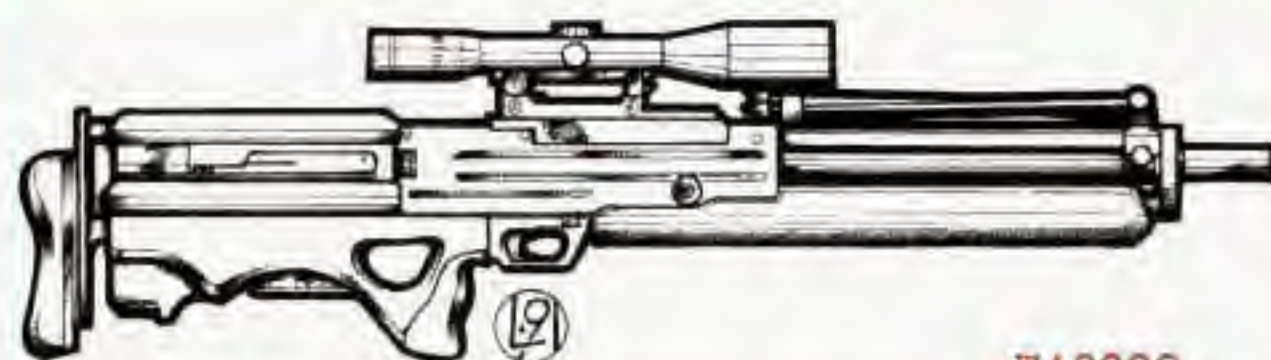
**PRICKSKYTTE- &
HAGELGEVÄR**
(Färdighet Gevär)



DRAGUNOV SVD

M SKR LS AS DS RV LA S/R

2 1-3 4-8 9-12 13+ 100 m 3 10/10



WA2000

M SKR LS AS DS RV LA S/R

2 1-2 3-5 6-10 11+ 100 m 3 13/11



AVSÄGAT HAGELGEVÄR

M SKR LS AS DS RV LA S/R

2 1-7 8-11 12-16 17+ 5 m 4 10/10



COLT M16 A2*

M SKR LS AS DS RV LA S/R

3 1-3 4-9 10-13 14+ 20 m 4 10/10

*OM DET ÄR SPECIALUTRUSTAT



H&K CAW

M SKR LS AS DS RV LA S/R

5 1-3 4-8 9-12 13+ 20 m 2 10/10

MOSSBERG
BULLPUP

M SKR LS AS DS RV LA S/R

3 1-3 4-8 9-13 14+ 20 m 4 10/10



SPAS M12

M SKR LS AS DS RV LA S/R

3 1-3 4-8 9-13 14+ 20 m 4 10/10



SPAS M15

M SKR LS AS DS RV LA S/R

4 1-3 4-8 9-13 14+ 20 m 4 10/10



JAKTGEVÄR	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET GEVÄR)								
RUGER M77	2	1-6	7-10	11-15	16+	50 M	4	8/6
SAVAGE 99 CD	3	1-5	6-9	10-13	14+	50 M	4	8/8
WEATHERBY MARK V	2	1-3	4-6	7-10	11+	60 M	4	13/10
WINCHESTER 70 XTR	2	1-4	5-8	9-12	13+	50 M	4	10/10
ARMBORST	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET GEVÄR)								
ARMBORST	1	1-5	6-8	9-14	15+	30 M	10	10/10
AUTOMATISKT ARMBORST	3	1-5	6-8	9-14	15+	30 M	3	10/10
PILBÄGAR	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET PILBÄGE)								
KORTBÄGE	1	1-6	7-11	12-15	16+	30 M	2	12/12
TÄVLINGSBÄGE	1	1-4	5-9	10-13	14+	50 M	2	13/13
DOLKAR	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET DOLKAR)								
BAJONETT		1-8	9-12	13-18	19+			8/8
DOLK		1-10	11-16	17-19	20+			8/8
KERAMISK KNIV		1-10	11-17	18-19	20+			8/7
STILETT		1-12	13-16	17-19	20+			5/7
SVÄRD	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET SVÄRD)								
BREDSVÄRD		1-6	7-10	11-16	17+			10/8
KATANA		1-4	5-9	10-14	15+			10/10
SABEL		1-6	7-10	11-16	17+			10/9
VÄRJA		1-7	8-14	15-18	19+			8/10
YXOR	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET YXOR)								
HÄNDYXA		1-7	8-13	14-17	18+			10/9
BRÄNDYXA		1-8	9-14	15-18	19+			10/9
KROSSVAPEN	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET KROSSVAPEN)								
BLYDAGG		1-12	13-17	18-22	23+			7/5
HÄMMARE		1-7	8-10	11-16	17+			10/8
NUNCHAKU		1-7	8-14	15-17	18+			10/12
STÅLRÖR		1-8	9-14	15-18	19+			10/8
TRÄKLUBBA		1-11	12-15	16-19	20+			8/8
PISKOR OCH KEDJOR	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R
(FÄRDIGHET PISKOR OCH KEDJOR)								
BOLA		1-10	11-15	16-19	20+	10 M		8/12



KEDJA		1-8	9-12	13-16	17+			10/10	
LASSO		1-5	6-10	11-15	16+	10 M		8/8	
OXPISKA		1-9	10-15	16-18	19+	3 M		10/12	
STÅNGVAPEN									
	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R	
(FÄRDIGHET STÅNGVAPEN)									
KÄPP		1-8	9-12	13-15	16+			10/10	
SPJUT		1-5	6-11	12-14	15+			10/10	
KASTVAPEN									
	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R	R
(FÄRDIGHET KASTVAPEN)									
KASTDOLK		1-13	14-17	18-19	20+	5 M		6/12	
SHURIKEN		1-14	15-18	19	20+	5 M		5/12	
SPJUT		1-8	9-12	13-17	18+	20 M		10/12	
MOLOTOV COCKTAIL		1-6	7-10	11-19	20+	5 M		10/12	3 M
RÖKGRANAT		SPEC				10 M		10/12	3 M
CHOCKBOMB		SPEC				10 M		10/8	3 M
SPLITTERGRANAT		1-3	4-8	9-12	13+	10 M		10/8	3 M
SPRÄNGGRANAT		1-4	5-10	11-14	15+	10 M		10/8	3 M
TÄRGASGRANAT		SPEC				10 M		10/8	10 M
NATURLIGA VAPEN									
	M	SKR	LS	AS	DS	RV	LA	S/R	
(FÄRDIGHET STRID UTAN VAPEN/KAMPSPORT)									
GREPP			1-8	9-13	14-18	20+			
			STY-SLAG FÖR ATT KOMMA LOSS						
KAST			1-10	11-19	20-22	23+			
KNYTNÄVE			1-10	11-20	21-24	25+			
SKALLNING			1-10	11-21	22-26	27+			
SPARK			1-8	9-15	16-19	20+			
MASKINGEVÄR									
	KALIBER	LS	S	SS	F	RV	R	S/R	
(FÄRDIGHET TUNGA VAPEN)									
GATLING GUN		1-5	6-9	10-18	19+	100 M		12/12	
ELDKASTARE									
	KALIBER	LS	S	SS	F	RV	R	S/R	
(FÄRDIGHET TUNGA VAPEN)									
ELDKASTARE M 60		1-5	6-9	10-18	19+	10 M		10/15	
MINOR & GRANATER									
	KALIBER	LS	S	SS	F	RV	R	S/R	
(FÄRDIGHET TUNGA VAPEN)									
GRANATKASTARE	60 MM	1-12	13-15	16-18	19+	600 M	10 M	12/10	
GRANATKASTARE	120 MM	1-8	9-12	13-15	16+	800 M	20 M	8/8	
SJÖMINA		1-4	5-8	9-14	15+		10 M		
STRIDSVAGNSMINA		1-6	7-12	13-16	17+		10 M		
TRUPPMINA		1-8	9-14	15-17	18+		10 M		



RÄCKVIDDSTABELL

GRV	X2	X3	X4	X5	X6	MAX
5 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	30 M
10 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	60 M
15 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	90 M
20 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	120 M
25 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	150 M
30 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	180 M
40 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	240 M
50 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	300 M
60 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	360 M
70 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	420 M
100 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	600 M

Räckvidd

Alla avståndsvapen har en grundläggande räckvidd. Efter det avståndet börjar rollpersonens chans att träffa och vapnets effekt att minska. Ju längre bort målet befinner sig, desto svårare är det att träffa och desto mindre skada gör vapnet.

För pistoler, revolver, hagelgevär, eldkastare och kastvapen används räckviddstabellen för att avgöra hur mycket både träffchans och effekt minskar. Anfaller rollpersonen ett mål inom vapnets räckvidd får han eller hon inga minus alls. Befinner sig målet upp till två gånger räckvidden bort minskar träffchansen med 20 procent och effekten sjunker ett steg. Därefter minskar träffchansen och effekten gradvis varje gång avståndet ökar med en gång räckvidden.

Tabellen nedan visar sambandet mellan den

grundläggande räckvidden och hur stora avdrag rollpersonen får. I varje kolumn står först avdraget från träffchansen och sedan avdraget från effekten. Alla vapen har en maximal räckvidd. Mål på större avstånd kan inte skadas med vapnet.

För gevär, automatgevär, maskingevär och tunga vapen minskar effekten med 1 per 100 meter utöver räckvidden. Färdighetsvärdet minskar dock i enighet med räckviddstabellen.

Kikarsikten

Ett kikarsikte tredubblar grundräckvidden vad gäller antalet meter för alla gevär och pistoler. Effekten avtar fortfarande med -1/100 m.

Ett mycket starkt kikarsikte med lasersikte femdubblar räckvidden.

Exempel:

Harry har 18 i färdighetsvärde med sin H&K p7M13. Den har en grundläggande räckvidd på 30 meter. Om Harry försöker träffa något 60 meter bort minskar träffchansen till 14 och effekten sjunker ett steg. Skjuter han mot något 90 meter bort sjunker träffchansen till 12 och effekten minskar 3 steg. På 120 meters håll har han 8 i träffchans och -5 i effekt. På 150 meter är träffchansen nere i 3 och effekten är -7. Skottet går maximalt 180 meter, men på det avståndet har Harry under normala omständigheter 0 i träffchans och effekten är nere i -9.



Ett gevär som normalt skjuter 50 meter, kan alltså skjuta 150 meter utan några minus på FV, men med effekt -1, med kikarsikte. Först på 300 meters avstånd får skytten -20 procents chans att träffa och -3 i effekt.

Med lasersikte kan samma skytt skjuta utan minus på FV, men med effekt -2, på 250 meters avstånd. Ett lasersikte kan alltså öka den maximala räckvidden på geväret till 800 meter. Ett gevär som normalt har räckvidden 100 meter kan maximalt skjuta 3000 meter med lasersikte.

IR-sikten och nattsikten fördubblar vapnets räckvidd och gör det möjligt att skjuta i kolmärker respektive halvmörker.

Skyddsutrustning

Rustningar skyddar mot skada. En rustning absorberar en del av, eller hela, ett vapens effektslag. Beroende på rustningens typ, är den olika effektiv mot olika vapen.



En kevlarväst absorberar till exempel 10 poäng av ett skjutvapens effekt, men bara 5 poäng av ett närstridsvapen. Det innebär att ett effektslag på 17 sänks till 7 för ett skjutvapen, medan samma effekt (17) bara sänks till 12 om rollpersonen träffas av till exempel en kniv.

Den del av effekten som rustningen inte absorberar fortsätter in mot kroppen och gör skada i enlighet med reglerna för skador.

Det finns tolv typer av skyddsutrustning. Driftiga spelledare och spelare kan lätt konstruera fler, om de så önskar. Pris och vikt för rustningarna anges i utrustningstabellen.

ARMÉHJÄLM är den gamla hederliga typen, som vi använder i svenska försvaret.

KEVLARHJÄLM är en modernare variant. Den består av flera lager tjockt ballistiskt tyg.

KEVLARVÄST OCH OVERALL är helt enkelt en väst eller overall av ballistiskt tyg.

SKOTTSÄKER VÄST är en "vanlig" väst med insydda plattor av keramik eller plåt. Vissa modeller har en hel bröstplåt, till exempel svenska polisens.

STRIDSUNIFORM är en vanlig uniform som förstärkts med ett viss skydd, främst mot eld och skjutvapen.

SKYDDSDRÄKT

skyddar mot olika typer av vapen. En skyddsdräkt skyddar bara mot en av de fyra anfallstyperna, inte mot alla. Ett undantag är den radioaktiva skyddsdräkten som också skyddar mot biologiska och kemiska vapen.

TYG är vanligt tjockt tyg, till exempel irländsk tweed.

LÄDER är en vanlig läderrock.



Förklaringar till rustningstabellen

ABSORBERING AV SKADA FRÅN SKJUTVAPEN (SKJ): Anger hur mycket av effekten från ett skjutvapen som rustningen absorberar.

ABSORBERING AV SKADA FRÅN NÄRSTRIDSVAPEN (NÄR): Anger hur mycket av effekten från ett närstridsvapen eller kastvapen som rustningen

absorberar.

ABSORBERING AV SKADA FRÅN ELD (ELD):

Anger hur mycket av effekten från eld och hetta som rustningen absorberar.

ABSORBERING AV SKADA FRÅN RADIOAKTIVITET (RAD): Anger hur mycket av effekten från radioaktiv strålning som rustningen absorberar.

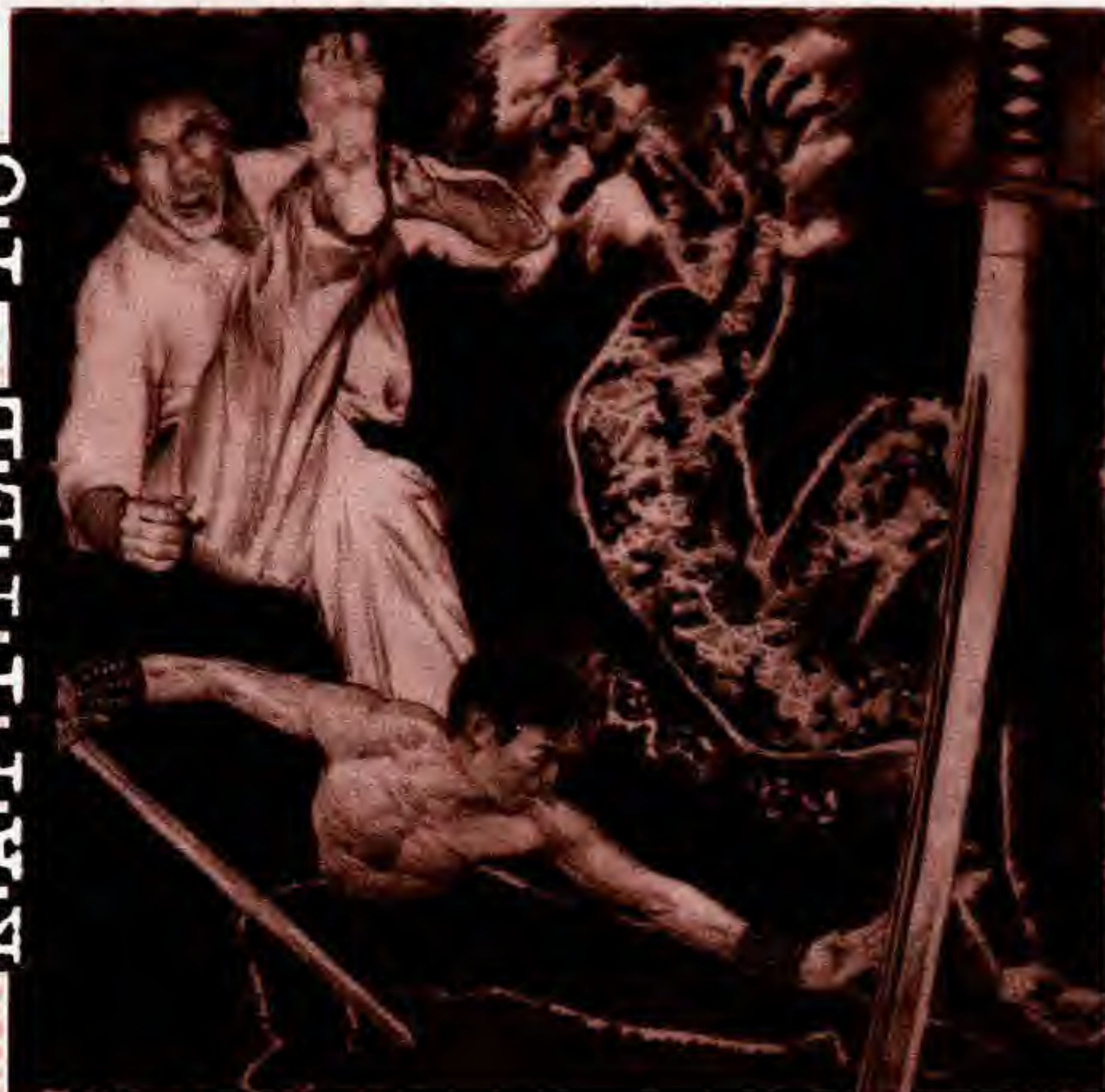
TÄCKER: Vilka kroppsdelar som rustningen skyddar mot skada.

Exempel:

Harry bär en kevlarväst under sina ytterkläder. Han träffas av ett knivhugg när därarna angriper honom i kloakerna. Hugget tar i bröst-korgen. Det gör 14 i effekt. Men västen absorberar 5 av närstridsvapnets effekt, som sjunker till 9. Harry tar bara en skräma.

RUSTNINGSTABELL

RUSTNING	SKJ	NÄR	ELD	RAD	TÄCKER
ARMÉHJÄLM	10	10	5	—	HUVUD
KEVLARHJÄLM	10	5	5	—	HUVUD
KEVLARVÄST	10	5	5	—	BRÖST, MAGE
KEVLAROVERALL	10	5	5	—	HELA KROPPEN, EJ HUVUD
KRAVALLRUSTNING	8	8	8	—	HELA KROPPEN
SKOTTSÄKER VÄST	8	8	8	—	BRÖSTKORG, MAGE
STRIDSUNIFORM	2	2	5	—	HELA KROPPEN, EJ HUVUD
SKYDDSDRÄKT	—	—	15	15	HELA KROPPEN
TYG	2	1	2	—	VARIERAR
LÄDER	3	5	5	—	VARIERAR



“Den första sparken tog i den tjocka järnplattan och tryckte in det några millimeter. Azghoulen vacklade tillbaka ett steg. En isande smärta skar genom Heatseekers fot. Lamporna svepte över betongen runt dem. Skrapet av stål mot betong avslöjade både för honom och Rebecca att fler monstern var på väg. Det var bråttom. En griparm svingades mot hans huvud. Instinktivt gled han undan och hukade sig ned, tog sats och kastade sig upp mot varelsens huvud. Mörka, flammande ögon skymtade i mörkret. Heatseekers fot tryckte kött och ben Han kände ögat spänna under fotsulan, krossas inåt mot skallbenet av sparken. Den andra griparmen svingades mot honom, för snabbt. Det var omöjligt att hinna undan. Den slog in i Heatseekers rygg och slungade honom mot betongväggen.”

KAMPSPORTER

Smärtan överväldiga och förlamade honom ett ögonblick. En massiv stålfot höjdes för att krossa honom mot marken. Med sina yttersta krafter besegrade han smärtan och rullade undan och kom upp på fötter. Skrapet från stålfötter mot asfalten blev starkare. De var nästan framme. Han satsade allt på en sista flygande spark mot mellangärdet, där elektroniken blottades när azghoulens massiva stålkropp böjdes framåt. Ett sista väldigt språng från asfalten, upp mot den glänsande stålkroppen. Foten skar in mellan kablar och darande senor, in i det levande köttet. Azghoulen vrålade av smärta och slungades bakåt mot betongväggen. Stålkroppen omvälvdes av flammande urladdningar och ryckte till en sista gång innan den blev liggande.”

Det finns fyra olika kampsporter i Kult. Naturligtvis finns det i verkligheten betydligt fler, men flera av dem är så lika att det är meningslöst att ge dem separata beskrivningar. Tae kwon-do är till exempel så likt karate att den kan representeras enbart av karate. Aikido och judo är besläktade med jujutsu. Börja med att bestämma dig för vilken kampsport du behärskar. Sedan bestämmer du dig för hur skicklig du är och hur många färdighetspoäng du vill lägga på kampsporten.

Det finns fyra kunskapsnivåer som beskriver hur långt du har kommit i din träning inom kampsporten. Det fyra nivåerna är elev, lärare, mästare och stormästare.

Kampsporter köper du med färdighetspoäng. Det kostar fler färdighetspoäng att få en högre kunskapsnivå. Att vara elev kostar 20 poäng, lärare 30 poäng, mästare 50 poäng och stormästare 75 poäng. Den kostnaden ger dig sedan flera färdigheter inom kampsporten.

Vid varje kampsport står en rad färdigheter uppräknade. Varje färdighet har ett grundvärde vid en viss kunskapsnivå. För grepp i jujutsu är till exempel grundvärdet på nybörjarnivå 9.

Utöver grundvärdet får du 10 poäng att placera ut för att höja färdighetsvärdena precis hur du själv vill. På det sättet kan du välja din egen inriktning på kampsporten. En poäng höjer värdet ett steg. Du kan



inte minska värdet i en färdighet under grundvärdet för att höja den i någon annan.

Stryk det antal poäng som din kunskapsnivå kostar, anteckna de färdigheter som ingår i kampsporten under Färdigheter på rollformuläret, fördela de extra 10 poäng som du får utöver grundvärdet i färdigheterna och anteckna vilket värde du får i varje färdighet. Det står dig också fritt att lägga vanliga färdighetspoäng på kampsportsfärdigheter.

Förenklade rollpersoner

Förenklade rollpersoner använder några av sina färdigheter för att köpa en kampsport. Elev kostar en färdighet på 18. Lärare kostar en färdighet på 18 och en på 15. Mästare kostar en färdighet på 18 och två på 15. Som vanligt får du de värden som anges under respektive kampsport och 10 poäng att dela ut fritt. Du kan inte höja färdighetsvärdena utöver det. En färdighet på 10 kan bytas mot valfri budomanöver. Ki-krafter kan inte köpas av förenklade rollpersoner, utan bara läras in under spelets gång för erfarenhetspoäng.

Begränsningar hos egenskapsvärdet

Det finns en begränsning som gör att du inte kan ha hur hög kunskapsnivå som helst i en kampsport. Du kan aldrig få upp ett färdighetsvärde inom en kampsport högre än det egenskapsvärde som styr färdigheten. Slag och Spark styrs av styrka, alla övriga färdigheter styrs av rörlighet. För att bli stormästare måste du alltså ha egenskapsvärden över 20 i både styrka och rörlighet. Det har inga elever. För att bli mästare måste du ha 20 i styrka och/eller rörlighet. Det innebär att du i allmänhet inte kan börja spelet som stormästare i en kampsport.

Det finns två sätt att få upp egenskapsvärdena så högt att du kan nå de högre graderna inom en kampsport. Antingen har du betalat 3 egenskapspoäng för varje steg över 18 och höjt styrka och rörlighet när du skapade rollpersonen, eller så har du höjt egenskaperna under spelets gång.

Träning och erfarenhet

Färdigheterna förbättras på samma sätt som andra färdigheter, genom erfarenhet eller träning. Varje färdighet inom en kampsport förbättras för sig. Kampsporten i sig räknas alltså inte som en färdighet.

Det går att avancera till en högre kunskapsnivå inom en kampsport under spelets gång. När du uppnår grundvärdena inom alla färdigheter och har spenderat de poäng som skiljer din nivå från den närmast över stiger du en nivå.

För att gå från lärare till mästare ska du dels nå upp till de grundvärden som gäller för mästare i alla färdigheter i din kampsport, dels spendera minst 20 poäng på att förbättra dig. För att hålla formen måste rollpersonen fortsätta träna och praktisera under spelets gång. En elev måste träna åtminstone 5 timmar i veckan, en lärare 10 timmar i veckan och en mästare 20 timmar i veckan och en stormästare 30 timmar i veckan.

Gör du inte det tappar du gradvis skärpan och faller ned till närmaste nedre nivå efter en månad. Det tar en månads intensiv träning att återfå den tidigare nivån.

Manövrer och ki-krafter

Förutom de vanliga färdigheterna finns ett antal särskilda manövrer som kan köpas för färdighetspoäng om du behärskar en viss kampsport. Mästare och stormästare kan dessutom lära sig ki-krafter, ovanliga manövrer som kräver stora kunskaper i kampsporten. De beskrivs nedan. I tabellen anges hur många poäng som krävs för att få den särskilda manövern eller ki-kraften. Manövrer och ki-krafter kan du bara lära dig om du har tränat en kampsport. Andra rollpersoner kan inte lära sig dem.

Skadebonus

En stormästare gör betydligt mer skada vid en träff än en vanlig dödlig. Det betyder att de som behärskar en kampsport får bonus på effektslaget vid en träff. Bonusen höjs för varje kunskapsnivå.

En elev får +1, en lärare +3, en mästare +5 och en stormästare +10 på effektslaget.

Återhållen effekt

Du behöver inte utnyttja din fulla styrka när du använder en kampsport. Du kan låta en mindre del av effekten gå igenom och göra skada på motståndaren. De flesta kampsporter tränas helt och hållet med återhållna slag. Du kan välja att helt undvika att skada och bara markera slaget, att göra halv effekt eller att låta hela effekten gå in. Mer än så kan bara en stormästare styra effekten. Han kan minska effekten hur han vill, även efter det att spelaren vet hur slaget har träffat.

Exempel:

Harry har tränat karate till elevnivå. Det kostade honom bara 15 färdighetspoäng, eftersom han har Kroppsmedvetande. Han antecknar grundvärdena för de olika färdigheterna och placerar ut de tio poängen. Eftersom han bara har 15 i styrka kan han inte höja Slag över 15. Han väljer att istället höja värdet för Spark från 12 till 15. Högre kan han inte ta det eftersom han har 15 i styrka, som styr Spark. Det är 3 poäng. De resterande 7 använder han för att höja Parera från 15 till 18 och Undvika från 12 till 16. Som vapenfärdighet väljer han käpp.

SLAG	15
SPARK	15
PARERA	18
UNDVIKA	16
KÄPP	6

Exempel:

För att hålla formen måste Harry träna tio timmar i veckan. Han tränar en och en halv timme varje morgon. För att bli mästare måste han höja både styrka och rörlighet till 20. Han måste dessutom lägga 20 erfarenhetspoäng på att förbättra karatefärdigheterna.



Exempel:

Harry försvarar sig mot sin vän Andrews, som har gripits av raseri och slår vilt omkring sig. Harry vill inte slå ihjäl Andrews, och slår för att göra halv effekt. Han träffar sin vän i huvudet och slår 12 för effekt. Som elev i en kampsport får han +3 i effekt. Det ger 15 i effekt. Det halveras och avrundas nedåt till 7. Han gör en skräma.

Kroppsmedvetande

Fördelen kroppsmedvetande gör det lättare att lära sig en kampsport. Har du kroppsmedvetande behöver du bara betala hälften av grundkostnaden för kamp-

sporten. En elev med kroppsmedvetande betalar 10 poäng, en lärare 15, en mästare 25 och en stormästare 38 poäng. Manövrer och ki-krafter kostar lika mycket som vanligt. Den kostnaden sänks inte av kroppsmedvetande.

Färdigheter



De olika färdigheterna beskrivs nedan. I vapen-tabellen anges hur stor skada de gör. Dessutom läggs den särskilda skadebonusen som beskrivs ovan till.

SLAG Ett vanligt slag med knuten näve eller med sidan av handen.

SPARK En vanlig spark av någon typ. Flygande spark räknas inte hit.

KAST Vid ett lyckat kast lyckas du slunga din motståndare till marken. Om motståndaren inte behärskar fallteknik tar det en hel stridsrunda för honom att komma upp på fötter igen.

GREPP Greppet gör ingen egentlig skada. Angivelserna i vapentabellen visar istället hur bra grepp du har fått om din motståndare.

En skräma betyder att du har fått ett dåligt grepp. Det kan brytas om motståndaren slår under sin styrka gånger två på 1T20.

Ett lätt sår innebär ett hyfsat grepp. Motståndaren bryter sig loss om han eller hon lyckas med ett vanligt styrkeslag.

Ett allvarligt sår innebär ett bra grepp. Den greppade måste slå under sin styrka delat med två på 1T20.

Gör du ett dödligt sår har du ett perfekt grepp om motståndaren. Greppet kan inte brytas, utan motståndaren får vänta tills du behagar släppa.

PARERA Pareringen leder undan kraften i ett anfall

av något slag. Färdigheten avser parering med handen och armen, alltså utan hjälp av något vapen. Däremot kan anfall både med och utan vapen pareras med armen.

Om pareringen lyckas beräknar du effekten som för en vanlig färdighet. Parera är ingen vapenfärdighet, så du slår ingen extra effekttärning. Resultatet anger hur stor del av anfallets effekt som absorberas av pareringen. Resten går in i armen.

UNDIKA Undvika är konsten att ta sig ur vägen för ett anfall. Lyckas du undvika stiger du ur vägen och motståndaren missar. Effekten anger hur exakt du lyckas undvika anfallet. Du drar effekten för undvika från motståndarens effekt för ett lyckat anfall. Om hans effekt var högre än din blir du skadad, men inte lika skadad som du annars skulle bli. Att undvika tar en handling i anspråk.

Endast närstridsvapen och kastvapen kan undvikas med den här färdigheten. För att undvika kastvapen har du halva ditt färdighetsvärde i chans att lyckas.

FALLTEKNIK Fallteknik är konsten att ramla utan att tappa kontrollen över sig själv. Lyckas du med fallteknik får du minska effekten fallet gör. En elev minskar effekten med 5, en lärare med 7, en mästare med 12 och en stormästare med 20 steg. Du lyckas också ta dig upp på fötter igen på en handling, istället för på en stridsrunda.

VAPENFÄRDIGHET Det finns ett antal vapen som tränas också i de kampsporter som normalt inte brukar vapen. Ju-jutsun tränar med jo, svärd och kniv. Karaten innehåller käpp och nunchaku. Kommandoträningen innehåller en hel del träning med kniv.

Spelaren väljer en vapenfärdighet som används inom den kampsport rollpersonen behärskar. Du kan naturligtvis skaffa dig fler vapenfärdigheter, men du får inte din speciella skadebonus för din nivå inom kampsporten för dem.

HUGG Hugg förekommer bara i kendo. Det är ett rakt, skärande hugg uppfifrån och ned, eller i sidled.

STÖT En rak stöt med spetsen mot någon sårbar del hos motståndaren. Avsedd för att lättare tränga igenom en rustning än ett vanligt hugg. Du får -5 i att träffa men motståndarens rustning absorberar 5 effektsteg mindre än vanligt. Bär han ingen rustning sker ingen förändring.



Beskrivning av kampsporterna

Ju-jutsu — den mjuka tekniken

Ju-jutsu är liksom aikido en defensiv träningsteknik. Men ju-jutsun är mer praktiskt inriktad. Träningen syftar till att lära ut självförsvar. Inom ju-jutsu lärs försvar mot olika typer av anfall ut.

FÄRDIGHET	20	30	50	75
KAST	9	15	20	30
GREPP	9	12	15	24
PARERA	9	15	18	24
UNDIKA	—	6	12	21
FALLTEKNIK	9	12	20	24

Karate — den öppna handen

Karate är en offensiv kampsport med tyngdpunkten lagd på slag och i viss mån sparkar. Karate lär ut angrepp med slag och sparkar, pareringar och undvikande manövrer. Träning med nunchaku och käpp ingår.

FÄRDIGHET	20	30	50	75
SLAG	9	15	20	30
SPARK	9	12	18	24
PARERA	9	15	20	27
UNDIKA	9	12	15	21
VAPENFÄRDIGHET	—	6	15	18

Kendo

Kendo är den japanska svärdskonsten. Det är en allsidig träning i att hantera ett svärd som kan hållas antingen i en eller båda händerna.

FÄRDIGHET	20	30	50	75
HUGG	12	15	20	30
STÖT	9	15	20	30
PARERA	9	15	20	30
UNDIKA	6	12	18	21

Kommandoträning

Kommandoträningen är en mångsidig träning i att slåss i närstrid. Slag, sparkar, kast och grepp lärs ut. Strid med kniv ingår också i kommandoträningen.

FÄRDIGHET	20	30	50	75
SLAG	6	9	15	21
SPARK	6	9	15	18
KAST	6	9	9	12
GREPP	6	9	9	12
PARERA	6	9	15	21
FALLTEKNIK	6	9	12	15
VAPENFÄRDIGHET	—	6	15	21

Särskilda budomanövrer

MANÖVER	GE	KAMPSPORT
AVVÄPNA	RÖR	ALLA
BLIXTNEDSLAG	RÖR	KARATE/KOMMANDO
BRYTA GREPP	RÖR	ALLA
BRYTA VAPEN	RÖR	KENDO
CIRKELHUGG	RÖR	KENDO
CIRKELSPARK	STY	KARATE/KOMMANDO
FLYGANDE SPARK	STY	KARATE/KOMMANDO
IAIDO	RÖR	KENDO
KIAI	EGO	ALLA
KOMBINERA	RÖR	ALLA
RULLA MED SLAG	RÖR	JUJUTSU/KOMMANDO
SLÅ MEDVETSLÖS	STY	KARATE/KOMMANDO
STRYPGREPP	RÖR	JUJUTSU/KOMMANDO
TIGERSPRÄNG	RÖR	KARATE/KENDO/KOMMANDO
TIGERTASS	STY	KARATE/KOMMANDO
UNDANMANÖVER	RÖR	ALLA
UPPERCUT	STY	KOMMANDO
VIRVELVINDSANFALL	RÖR	KENDO



Exempel:

Harry väljer manövrerna
avväpna och flygande spark.
Han lägger tio färdighetspo-
äng på varje och får färdig-
hetsvärde tio i varje manöver.

Ingen tränar exakt likt någon annan. Det uppstår alltid individuella skillnader mellan olika mästare. En rye kanske intensivtränar flygande sparkar, medan sensei i kvarteret intill avskyr dylika avsteg från den smala, sanna vägen.

För att täcka in sådant har vi några speciella manövrer. De köps för färdighetspoäng som vanliga färdigheter. Kostnaden för manövrer ingår inte i de poäng du betalade för en kunskapsnivå i din kampsport, utan du måste lägga till ytterligare poäng för dem.

Alla kampsporter lär inte ut alla manövrer. Du kan bara välja de manövrer som hör till den kampsport du tränar. Du kan bara använda en manöver i taget om du inte har den särskilda manövern Kombinera.

Färdighetspoäng kan användas för att förbättra manövrernas färdighetsvärde.

AVVÄPNA Du kan avväpna en motståndare och själv ta hans eller hennes vapen. Om du lyckas blir motståndaren avväpnad. Välj om du tar hans vapen eller slår/bryter det ur hans hand.

BLIXTNEDSLAG Du kan utföra två eller fler handlingar på samma tid som det normalt tar att utföra en, även om du bara har tre eller färre handlingar per stridsrunda och trots att det normalt är omöjligt för människor att utföra mer än två handlingar i rad. Du utför alltså två handlingar eller fler i följd, utan att motståndarna kan göra någonting emellan. En elev kan utföra 2 handlingar i följd, en lärare 3 och en mästare och stormästare 4.

BRYTA GREPP Du kan bryta dig loss ur ett grepp, oavsett hur hårt det är. Du kan bryta också ett perfekt resultat på motståndarens grepp.

Bryta vapen Du kan bryta ett vapen med ditt svärd. Du måste slå högre effekt för Bryta vapen än vad motståndaren gör i sitt anfall.

CIRKELHUGG Du sveper runt med svärdet och kan träffa flera motståndare på en gång. Du får avdrag från träffchansen för varje extra motståndare du hugger mot. Elever får -6, lärare -4, mästare -2 och stormästare kan angripa upp till 6 motståndare utan avdrag. Du slår effekt för var och en av de träffade motståndarna.

CIRKELSPARK Du sveper runt med sparken och kan på så sätt träffa flera motståndare. Du får avdrag från chansen att träffa för varje motståndare. Eleven får -6 för varje motståndare, läraren får -4, mästaren -2 och stormästaren kan angripa upp till 6 motståndare utan några avdrag. Slå för effekt för var och en av de träffade motståndarna.

FLYGANDE SPARK En flygande spark har mer kraft än vanliga sparkar. Du får därför lägga +5 till effekten för sparken. Bonus läggs till styrkebonusen och skadebonusen för stridskonsten.

IAIDO Du kan dra ditt svärd och hugga i en och samma handling. Det ger dig +5 på initiativet.

KIAI Ett kort skrik som fokuserar din kraft i en stöt, ett slag eller ett hugg. Du samlar all kraft i anfallet och skriket får motståndaren ur balans. Om effekten av skriket är högre än motståndarens Ego förlorar han sin nästa handling. Du kan inte anfalla med kiai mer än en gång i varje stridsrunda. Används lämpligen tillsammans med Kombinera och någon annan manöver.

KOMBINERA Du kan utföra två färdigheter ur en kampsport samtidigt — t.ex. både kasta och slå i samma handling.

RULLA MED SLAG Du följer motståndarens anfall och minskar på så sätt effekten med fem steg. Att rulla med slaget tar inga handlingar i anspråk.

SLÅ MEDVETSLÖS Du kan avstämma ett slag exakt så att det slår motståndaren medvetslös. Motståndaren blir direkt medvetslös vid en träff och ett lyckat "slå medvetslös". Han vaknar efter 1T20 minuter.

STRYPGREPP Använd reglerna för kvävning i Olyckor för att se när motståndaren förlorar medvetandet. Motståndaren kan försöka bryta strypgreppet på samma sätt som man bryter ett vanligt grepp. Det beskrivs vid Grepp i vapenavsnittet.

TIGERSPRÅNG Du kan göra ett väldigt språng från stillastående samtidigt som du anfaller motståndaren. Eleven kan hoppa 2 meter, läraren 5 meter, mästaren 7 meter och stormästaren 10 meter.

TIGERTASS

Ett ovanligt effektivt slag. Du får lägga +5 till effekten för slag. Bonusen läggs till styrkebonusen och skadebonusen för stridskonsten.

UNDANMANÖVER Rollpersonen kan undvika flera motståndare som anfaller samtidigt med närstridsvapen. Eleven kan undvika 2 motståndare, läraren undviker 3, mästaren 5 och stormästaren kan samtidigt undvika 10 motståndare. Det gäller bara om de anfaller med närstridsvapen.

UPPERCUT Ett effektivt slag som ger +5 i effekt. Bonusen läggs till styrkebonusen och skadebonusen för stridskonsten.

VIRVELVINDSANFALL Du kan anfalla alla motståndare inom en viss radie runt dig under en enda stridsrunda. Du kan göra ett anfall mot varje motståndare inom radien i stridsrundan. Det går bara åt en handling för varje motståndare. Eleven kan anfalla alla inom 3 meter, läraren alla inom 5 meter, mästaren alla inom 7 meter och stormästaren alla inom 10 meters radie.



Ki-krafter

Vissa kampsportmästare har krafter utöver det mänskliga. De här krafterna representerar den dolda, inre sidan av kampsporten. Bara de skickligaste stormästarna kan lära ut de dolda krafterna. Det tar många år att hitta en sådan stormästare och övertyga honom om att man är värdig hans träning. Bara mästare och stormästare kan ha ki-krafter från början i spelet. Elever och lärare måste hitta en sensei som kan instruera dem under spelets gång.

Ki-krafter köps för färdighetspoäng från början eller för erfarenhetspoäng under spelets gång. De köps för en klumpsumma poäng. Du har alltså inget färdighetsvärde i ki-kraften och de styrs inte av någon egenskap. De kan inte förbättras med erfarenhetspäng.

KOMA Kostnad: 10 poäng

Du kan försätta dig i trans. Hjärtat slår bara några slag i minuten och du andas knappt. Ämnesomsättningen sänks till ett minimum. Försatt i koma klarar du dig utan mat och vatten upp till en månad. Du behöver bara en tiondel av det syre du annars skulle förbruka. En noggrann medicinsk undersökning krävs för att fastställa att du är i koma, annars tycks du vara död. Det tar en minut att försätta sig i koma. Du bestämmer dig för att vakna upp efter en viss tid eller då du känner viss nervstimulans, till exempel om du flyttas eller kyls ned.

LEVITATION Kostnad: 15

Du kan lyfta från marken och sväva en bit upp i luften. Bara mästare och stormästare kan lära sig att levitera så att det märks. Det kan bara göras försänt i djup meditation, så färdigheten Meditation krävs till lägst 20 för att levitation ska lyckas. Du kan förflytta dig upp till 2 meter per stridsrunda svävande i luften. Du kan inte utföra något offensivt så länge du leviterar, då faller du genast mot marken.

LUFTSTÖT Kostnad: 15

Du kan mätta ett slag eller en spark som sänder en luftstöt mot en motståndare upp till tio meter bort och gör normal skada. Motståndaren tar skada som av en vanlig spark eller slag. Din styrke- och skadebonus räknas som vanligt.

MENTAL PÅVERKAN Kostnad: 20

Du kan ge din röst en särskild klang som gör att alla inom hörhåll lystrar och lyder. Det förutsätter att de förstår ditt språk, annars känner de bara en hjälplös vilja att lyda och blir förvirrade. För att undgå att lyda måste de slå under Ego/2. Får de en order de aldrig skulle utföra av egen vilja räcker det med att slå under sitt Ego. Det gäller varje order. Har du

misslyckats med att få någon att lyda kan du inte försöka igen. Det måste uppstå en ny situation med nya människor för att det ska gå.

MOTSTÅ SMÄRTA Kostnad: 15

Du kan uthärda till synes outhärdliga plågor utan att höja ett ögonbryn. Du behöver aldrig slå tålighetslag för att undvika att svimma. Däremot tar du lika mycket skada som vanligt och har lika lätt att dö. Motsvarar fördelen Uthärda smärta.

MOTSTÅ VÄRME OCH KÖLD Kostnad: 15

Du störs inte av höga eller låga temperaturer. Du kan vandra över glödande kol och stängas in i frysrum utan att ta skada. Du klarar temperaturer upp till +100° C och ned till -30° C utan att skadas. Också vid högre eller lägre temperaturer tar du bara hälften så mycket skada som en vanlig människa.

MOTSTÅ HUNGER OCH TÖRST Kostnad: 15

Din kropp är van vid askes och klarar sig nästan utan näring. Du kan gå upp till en månad utan mat och två veckor utan vatten utan att utmattas. Därefter börjar du förlora uthållighet, men bara hälften så snabbt som en vanlig människa.

REAKTIONSSNABB Kostnad: 20

Du kan handla före alla andra. Du har en extra handling i varje stridsrunda och får +5 på ditt initiativslag.

REGENERERA Kostnad: 20

Du tillfrisknar från sår och krosskador onaturligt snabbt. Kroppen läker tre gånger snabbare än normalt. Använd reglerna för läkning, men dela läkningstiden med tre. Du drabbas aldrig av infektioner.

SJÄTTE SINNE Kostnad: 15

Som fördelen sjätte sinne. Du känner en ilning längs ryggraden om någon står dold bakom en dörr. Du känner att just det här planet (som senare störtar in i en bergssida) ska du inte åka med. Sjätte sinne gäller bara dig själv, inte vad som kommer att hända med andra.

SKÄRPTA SINNEN Kostnad: 15

Du har extra skärpt syn, hörsel, känsel, lukt och smak. Du kan spåra som en blodhund, ser i mörker, känner dig fram som en blind och kan spåra gift utspätt i en vattenreservoar.

UTHÅLLIGHET Kostnad: 15

Du förlorar ingen uthållighet. Du kan springa i all oändlighet, simma hur långt som helst eller slåss tolv dygn i sträck. Du behöver bara sova 4 timmar per natt för att vara utsövd.





Exempel:

Harry har 11 i Tålighet. Det betyder att det behövs fyra skrämor för att han ska få ett lätt sår, tre lätta sår för att ge ett allvarligt och tre allvarliga sår för att ge ett dödligt sår.

Han behöver inte slå något tålighetsslag för en skräma. Får han ett lätt sår måste han slå under $2 \times \text{Tål}$. Det är 22. Han kan bara misslyckas med det om han är försvagad så att Tåligheten har sjunkit till 10 eller lägre.

Får han ett allvarligt sår måste han slå under eller lika med Tåligheten på 11. Annars svimmar han. Även om han klarar slaget är den skadade kroppsdelen obrukbar i 10 stridsrundor.

Tar Harry tre allvarliga sår räknas de ihop till ett dödligt sår och han börjar dö av blodförlust och sårchock. Lyckas någon med Första hjälpen eller Medicin inom 22 stridsrundor ($\text{Tål} \times 2$) kommer han att överleva.

Får Harry ett lätt sår i magen, ett till i bröstkorgen och ett i armen har han fått ett allvarligt sår i armen, som skadades sist. De lätta sårerna suddas ut från rollformuläret,

SÅR, LÄKNING OCH INFEKTIONER

Om du får ett visst antal Skrämor, hur många beror på din Tålighet, räknas de alltså som ett Lätt sår. Ett visst antal Lätta sår räknas som ett Allvarligt sår, och ett visst antal Allvarliga sår räknas som ett Dödligt sår.

Också de sår som du har fått genom ett antal mindre sår kan i sin tur räknas ihop till ett ännu farligare sår. På så sätt kan du dö av ett tillräckligt stort antal skrämor på kroppen.

Du markerar på rollformuläret vilket slags sår du har fått. När du har så många sår av en viss typ att de tillsammans bildar ett svårare sår, suddas du ut de mindre farliga sårerna och markerar ett sår av den farligare typen i rollformuläret.

Det betyder inte att de mindre sårerna har försvunnit från kroppen och att du har fått ett större sår i stället. Det är bara ett sätt att visa att tillräckligt många små sår är lika farliga som ett stort.

Ett sår i en arm eller ett ben är inte lika farligt som ett motsvarande sår i huvudet eller kroppen. Det är svårt att döda någon med ett hugg i till exempel armen. Därför räknas ett Dödligt sår i en arm eller ett ben alltid bara som ett Allvarligt sår. Du kan aldrig dödas av en enda träff i en arm eller ett ben.

Allvarliga sår i armar och ben kan dock räknas ihop till ett Dödligt sår, precis som sår på resten av kroppen. Du kan dö av den sammanlagda verkan av Allvarliga sår i armar och ben.

När du skapar din rollperson beräknar du hur många av de mindre sårerna som krävs för att rollpersonen ska få ett större sår. Det anteckas sedan vid Skadepacitet på rollformuläret.

Du kan ta en viss mängd skada i form av sår av olika svår typ innan du dör. Hur många sår av varje typ du kan få utan att dö beror på din tålighet. Ju högre Tåligheten är desto fler sår kan du få utan att dö. Alla kan inte ta lika mycket skada utan att dö. Vissa överlever till synes dödliga sår medan andra dör bara någon petar på dem.

Ett vapen gör skada i form av fyra olika sorters sår: Skrämor — irriterande men harmlösa småsår, Lätta sår — riktiga skador, men inte särskilt kritiska, Allvarliga sår — betydligt farligare än lätta sår, och Dödliga sår — direkt dödande skador.

När du träffas av ett vapen får du ett sår av någon av de fyra typerna. Får du flera sår av en och samma typ, räknas de samman till ett farligare sår. Tåligheten styr det exakta antalet sår av olika slag som behövs för att du ska få ett farligare sår.

Medvetslöshet

Det gör ont att få ett sår. Smärtan och chocken kan få dig att förlora medvetandet, eller åtminstone leda till att den träffade kroppsdelen blir obrukbar för ett tag.

Exakt vad som sker beror på vilken typ av sår du får. Ju farligare såret är, desto större är risken att du ska svimma eller att kroppsdelen ska bli obrukbar.

Du måste slå ett tålighetsslag så snart du får ett farligt sår. Tålighetsslaget ser olika ut beroende på sårets art. Om slaget misslyckas svimmar du.

När du får en skräma behöver du inte slå något tålighetsslag. Ingen svimmar eller förlorar kontrollen över en kroppsdelen av ett så litet sår.

Får du ett lätt sår måste du slå under Tåligheten $\times 2$ för att inte ligga medvetlös i 20 minuter. Tar träffen i huvudet måste du slå ett vanligt tålighetsslag för att inte svimma.

Vid ett allvarligt sår måste du slå ett tålighetsslag för att inte förlora medvetandet i 20 minuter. Tar träffen i huvudet blir du automatiskt medvetlös i 20 minuter. Även om tålighetsslaget lyckas, är den skadade kroppsdelen helt obrukbar i 10 stridsrundor.

Att kroppsdelen blir obrukbar innebär att ett skadat ben viker sig, så att du faller till marken. En skadad arm kan inte användas till anfall eller parering och du tappar det du bär i handen. En skadad bröstorg eller mage leder till att du faller ihop skrikande av smärta.



Efter de 1T10 stridsrundorna kan du använda kroppsdel-
len igen. Smärtan har ebbat ut.

Får du ett dödligt sår är du död, men det behöver som
bekant inte betyda slutet för rollpersonen.

När ett antal mindre sår räknas ihop till ett farligare sår,
uppträder det farligare såret i den kroppsdel som fick det sista
av de mindre såren. Du kan se det som att smärtan och
chocken till slut orsakade att ett i sig mindre farligt sår blev
värre av den sammanlagda verkan.

När du får ett sådant ihopräknat sår, ska du slå ett tålig-
hetsslag för den farligare särtypen, i stället för ett tålighets-
slag för det mindre farliga såret. Du ska alltså aldrig slå två
tålighetsslag för ett och samma sår.

Döden

En tillräckligt svårt skadad människa dör. Men det är bara vid
ett Dödligt sår i en och samma träff som du dör omedelbart.

Har du fått flera Allvarliga sår som räknas ihop till ett
Dödligt sår dör du först efter din Tålighet x 2 stridsrundor.
Du dör långsamt av blödningar och av sårchocken.

Det går att rädda livet i den situationen. Om någon lyckas
använda Första hjälpen eller Medicin räddas den skadade
till livet.

Läkning

Den som väl lyckats överleva en strid kan börja ägna sig åt
att återhämta sig. Har du fått ett eller flera sår kommer det att
ta tid för dem att läka.

Läketiden varierar beroende på vilken typ av sår som du
har fått. Ju svårare ett sår är, desto längre tid tar det för det
att läka. Tabellen nedan visar hur lång tid det tar att läka en
viss sorts sår.

Läketiden ovan gäller för varje sår. Har du flera sår av sam-
ma typ tar vart och ett av dem lika lång tid att läka. Det inne-
bär att om du har två Allvarliga sår, tar det två månader
innan du återhämtat dig. Har du också ett Lätt sår, tar det
ytterligare en vecka, det vill säga två månader och en vecka.

Sår som har räknats ihop till ett farligare sår läks som det
svårare såret, inte som flera mindre sår. Ett uppräknat
Dödligt sår räknas dock alltid som de Allvarliga sår som det
består av.

Har du tålighet 13 och tre Lätta sår som räknas ihop till
ett Allvarligt sår, läks det alltså på en månad i stället för på
tre veckor.

Läketiderna förutsätter att du vilar dig under dygnets alla
timmar. Gör du inte det, kan spelledaren med gott samvete
fördubbla, eller till och med tredubbla, ett sårs läketid.

LÄKARVÅRD Om du får kvalificerad läkarvård på ett
sjukhus fördubblas den takt som såren läker på. Ett lätt sår
läker på en halv vecka och ett allvarligt sår på två veckor.

Sjukhusvård förhindrar också att såren infekteras. Det
visas i tabellen för modifikationer nedan.

Infektioner

Det låter kanske förlegat att tala om infekterade sår i dessa
moderna tider. Men världen är inte modern överallt. Om du
befinner dig på den afrikanska landsbygden eller i
Amazonas djungler är infekterade sår ett mycket reellt pro-
blem.

Om du befinner dig någonstans i obygden, långt från läkar-
hjälp och antibiotika, finns det alltid en risk att såren ska bli
infekterade. Är såret svårt blir risken naturligtvis större.

Blir såren rengjorda och behandlade med antibiotika
minskar risken för infektion. Med lite tur kan också en redan
utbruten infektion botas.

För att undvika att såren blir infekterade måste du slå ett
tålighetsslag. Ju farligare såret är, desto svårare blir tålighets-
slaget. Du måste slå ett tålighetsslag för varje sår, efter-
som vart och ett av dem löper risk att bli infekterat.

Tabellen visar vilken slags tålighetsslag krävs för att
undvika att såren blir infekterade. Tålighetsslaget varierar
för de olika typerna av sår, beroende på hur pass farliga de är
för hälsan.

Blir såren förbundna och behandlade med antibiotika får
du minus på tålighetsslaget. Är såret smutsigt får du plus.
Modifikationerna av tålighetsslaget är kumulativa, så de
läggs ihop till en slutgiltig modifikation. Öka, eller minska,
temporärt tålighetsslaget med den slutgiltiga modifikationen.

TÅLIGHETSSLAG MOT INFEKTIONER

Går det så illa att du drabbas av en infektion kommer du att
vara sjuk i ett antal veckor. Spelledaren bestämmer det

TYP AV SÅR	TÅLIGHETSSLAG
SKRÅMA	TÅLIGHET X 2
LÄTT SÅR	TÅLIGHET
ALLVARLIGT SÅR	TÅLIGHET/2

exakta antalet veckor genom att slå två femsidiga tärningar.
Resultatet, ett tal mellan 2 och 10, är det antal veckor som
infektionen maximalt kan rasa i kroppen.

Under var och en av de veckorna får du slå ett nytt, men nu
helt omodifierat, tålighetsslag. Lyckas ett eller flera av dem
hävs infektionen. Du tillfrisknar inom en vecka, oavsett hur
många veckor du har 'kvar' av dem spelledaren slog fram.

I ett fall kan de nya tålighetsslagen modifieras. Det är om
du får läkarvård och/eller antibiotika. Det ger modifikationer
på -5, respektive -7, och hjälper till att häva infektionen.

Misslyckas du med alla tålighetsslag dör du efter infek-
tionstidens slut, det vill säga de 2T5 veckorna.

Under de veckor som såret är infekterat läker inga sår.
När infektionen har försvunnit börjar övriga sår att läkas
normalt igen.

MODIFIKATIONER TILL TÅLIGHETSSLAGET	
SÅRET BLIR RENGJORT	-5
FÖRSTA HJÄLPEN LYCKAS (SÅRET FÖRBINDS OSV)	-5
MEDICIN LYCKAS (SÅRET FÖRBINDS OSV)	-5
ROLLPERSONEN BEHANDLAS MED ANTIBIOTIKA	-7
SKADANDE VAPNET VAR ROSTIGT	+3
SÅRET ORSAKAT AV TÄNDER ELLER KLOR	+2

TYP AV SÅR	LÄKETID
SKRÅMA	ETT DYGN PER SÅR
LÄTT SÅR	EN VECKA PER SÅR
ALLVARLIGT SÅR	EN MÅNAD PER SÅR

men finns kvar på hans kropp. I
stället antecknas ett allvarligt
sår. Han slår två gånger under
Tål x 2 för såren i magen och
bröstkorgen och under
Tåligheten för såret i armen.

Exempel:

Harry har förrätrat sig i de stin-
kande kloaktunnlarna under
jord. Han har tappat bort
Andrews och vet inte längre
vad som är upp och ned. Han
har ett allvarligt och två lätta sår
efter strider mot Cairaths tjäna-
re. Nu irrar han i mörkret utan
möjlighet att orientera sig, med
bara ett minimum av rent vatten
och några kex som proviant.

Så länge Harry irrar i kloa-
kerna utan möjlighet att vila sig
läker inte hans sår. Det är stor
risk att de infekteras. Han har
försökt rengöra dem, men det
är nästan omöjligt i den smutsi-
ga miljön. Spelledaren bestäm-
mer att han får +5 på sina tålighets-
slag.

Harry har 11 i Tålighet. För
det allvarliga såret har han
mycket svårt att undvika infek-
tion. Han måste slå under halva
Tål med +5 på tärningen. Det är
1. För de lätta såren ska han slå
under 6, vilket med +5 på tär-
ningen blir 11. Det lyckas fak-
tiskt. Han slår 5 och 2. Inget av
de lätta såren infekteras.

Spelledaren slår 2T5 för att
se hur länge infektionen kom-
mer att rasa. Den kommer att
pågå i 5 veckor. Så länge Harry
irrar i underjorden kan han inte
häva den. Men han har tur. Efter
två dygn snubblar han in i ett
läger där några av underjordens
barn lever. De har en sjukskö-
terska bland sig, som rengör
Harrys sår och förbinder dem.
Nu får han -5 på sitt tålighets-
slag. Han ska slå 16 eller lägre
för att lyckas. Första veckan
misslyckas det. Infektionen
rasar och han ligger yrande i
lägret i underjorden. Ytterligare
en vecka går utan att han lyckas.
Men tredje veckan lyckas han
med sitt tålighetsslag.
Infektionen hävs och han
kan börja tänka på att ta
sig tillbaka upp i ljuset.



“De balanserade mellan det löpande bandet och aluminiumpressen som tjöt i sina försök att trycka ned de tillknycklade plattorna. Den rasande furien närmade sig långsamt. Han vägde en oljig hjulaxel i handen. Nödbelysningen reflekterades i hans mörka glasögon och en tjock blålila tunga smekte de tunna läpparna.

Harry hörde hur Andrews satte in det sista magasinet och såg i ögonvrån hur han riktade det mot monstret. Med stadig hand avfyrade han vapnet, rakt mot furiens uppspruckna buk där glänsande stålhakar bristfälligt höll inälvorna på plats. Det bleka köttet sög i sig kulorna utan att ta synbar skada.

Harry var inträngd i ett hörn, med ryggen mot den tuggande plåtpressen och en avgrund under sina fötter.

OLYCKOR

Furiens tandlösa mun sprack upp i ett groteskt flin. Han höjde hjulaxeln och måttade ett dödande slag mot Harrys huvud.

I sista sekunden duckade Harry och föll ned på knä. Plötsligt fick han syn på elkabeln som hade slitits loss någonstans ur de mullrande maskinernas inre. Det sprakade när den nuddade metallen i ledstången, med bägge händerna grep han om kabeln och slungade sig fram mot sin motståndare. Kabeln trycktes upp i furiens variga bukhåla. Med ett avgrunds- vrål slungade han hjulaxeln ifrån sig. Kroppen lystes upp av ett spöklikt blålila sken och han vacklade bakåt, förlorade balansen och föll ned i det oljiga mörkret mot smälthärden.”

Rollpersonen kan skadas av annat än strid och vapen. Under rubriken olyckor samlar vi vad som händer när hjältarna slungas in i brinnande hus, faller från tak, dras ned i kloakerna av odöda händer eller försmäktar utan mat och vatten i Metropolis oändliga labyrint. För att förstå hur illa skadad du blir kan du läsa avsnittet Skador, läkning och infektioner. Där kan du också se om du har något hopp om att bli frisk igen eller drabbas av livshotande infektioner.

Skador av eld

De flesta rollpersoner råkar förr eller senare ut för en

okontrollerbar eld. Mordbrand är ett utmärkt sätt att göra sig av med oönskade personer utan att lämna alltför tydliga spår. Elden gör olika mycket skada beroende på hur stor och varm den är, och hur länge du befinner dig i den. En liten eld ger kanske en skräma eller ett lätt sår, en stor brasa kan ge ett dödligt sår.

I tabellen nedan visas hur stor risk det är att olika eldar ska ge olika typer av sår. Slå 1T20 när du hamnar i elden, och se vilken typ av sår du får.

Såren blir värre ju längre du befinner dig i elden. För varje stridsrunda ökar effekten med tre. Du slår alltså bara en gång för effekten när du drabbas av elden. Sedan förvärras skadan med tre effeksteg för varje stridsrunda.



TYP AV ELD	SKR	LS	AS	DS
FACKLA	1-8	9-17	18-25	26+
OLJA O DYL	1-5	6-15	16-22	23+
LÄGERELD	1-4	5-15	16-22	23+
LITEN BRAND	1-2	3-12	13-16	17+
STOR BRAND	1	2-5	6-10	11+

Brinnande olja och bensen brinner i 1T10 stridsrunda. En brinnande människa som rusar ut ur en lägereld eller brasa brinner i ytterligare 1T10 stridsrunda. En brinnande människa tar alltid skada som av olja och bensen, oavsett vilken typ av eld som har antänt henne. Den som rusar ut ur en stor brand fortsätter inte att ta skada av stor brand, utan tar skada som av olja när hon är ute ur elden och bara brinner själv. Elden kan lätt släckas av andra på en stridsrunda. Den som brinner kan själv släcka sig på en stridsrunda om han lyckas slå under halva sin rörlighet med 1T20.

Facklor och brinnande olja, bensen eller sprit drabbar en kroppsdel när du träffas av dem. I avsnittet Strid finns en tabell över vilka kroppsdelar som träffas.

Stora eldar ger skador över hela kroppen, även om skadorna bara räknas som ett sår. Även om hela kroppen drabbas får man alltså inte ett sår på varje kroppsdel, utan bara ett sår allt som allt.

Läkningen av brännsår tar dubbelt så lång som vanligt för lätta sår och allvarliga sår. Den som får ett allvarligt sår svimmar automatiskt av smärtan. Vid lätta sår måste du slå ett tålighetsslag för att inte kroppsdelens ska bli obrukbar i 2T5 minuter.

Allvarliga brännsår ger fruktansvärda smärtor. Om någon lyckas använda färdigheten Första hjälpen lindras smärtan för en dag. Den som har ett allvarligt brännsår kan inte gå utan hjälp förrän efter några dagar. Brännsår blir också lätt infekterade, för att inte tala om vilka vidriga ärr de lämnar efter sig. Rollpersoner med allvarliga brännsår måste till sjukhus. Se avsnittet Skador, läkning och infektioner för mer information om det.

Rökskador

Röken är ofta farligare än hettan vid en brand. I ett brinnande hus är risken för rökskador överhängande.

Om du står upp i röken utan att försöka skydda dig blir du snabbt rökförgiftad. Du måste klara ett tålighetsslag varje stridsrunda för att inte förlora medvetandet. När du har förlorat medvetandet klarar du dig

din Tålighet i minuter innan du dör av rökförgiftning.

Om du skyddar dig mot röken, genom att kräla lågt på golvet och täcka näsa och mun med en trasa, behöver du bara slå ett tålighetsslag var tionde stridsrunda.

Elektricitet

Elektricitet ger brännskador, men fungerar inte riktigt som eld. En kropp som leder elström tar bara skada så länge strömmen går genom kroppen. Är spänningen tillräckligt stark kan hjärtat stanna. Direktkontakt med en högspänningsledning leder så gott som alltid till döden.

Skadan bestäms av spänningen (mätt i volt) och av hur länge strömmen går genom kroppen. Slå 1T20 när du får ström genom kroppen. Nedan visas hur stor skada vanlig hushållsel gör när strömmen går genom kroppen. Vid starkare spänning eller om du utsätts för strömmen under längre tid ökar effekten och därmed skadan.

Öka effekten med +1 för varje 100 volt utöver 220

SKADA AV 220 V	SKR	LS	AS	DS
	1-11	12-18	19-22	23+

och med +3 för varje stridsrunda du är i kontakt med strömmen.

Den som får ett dödligt sår av lågspänning under kort tid har inte dött av brännskadorna, utan fått en hjärtattack av paralyseringen. Annars behandlas skador av elektricitet på samma sätt som brännskador. Spänningen kan också verka paralyserande, så att du inte kan släppa kontakten med det strömledande föremålet. Slå ett tålighetsslag för att undvika att fastna vid strömkällan. Ett nytt slag kan göras varje stridsrunda. De som har Tur eller Kroppsmedvetande paralyseras aldrig av spänningen.

Fall

När en någon faller får han ett sår. Typen av sår beror på höjden han faller ifrån och hur hårt underlag han faller på. Alla kan falla ett visst antal meter utan att ta skada. Det exakta antalet meter beror på underlaget där man landar. Färdigheten Fallteknik minskar skadan från ett fall.

Tabellen visar vilka skador ett fall på tre meter ger. För varje meter över tre ökar effekten med ett. Slå för

Exempel:

Harry vaknar av stickande röklukt. Han ligger på golvet i en öde industrilokal. Ett flammande eldhav av brinnande bensen omger honom. Han reser sig och håller armen för munnen till skydd mot röken. Ögonen rinner och han ser ingenting. Han rusar blint framåt för att undkomma elden. Spelledaren bedömer elden som en liten brand och slår ett effektslag. Hon slår 7. Harry får ett lätt sår den första stridsrundan. Han rusar genom elden. I nästa stridsrunda förvärras skadan tre steg till 10. Han har fortfarande ett lätt sår och brinner när han kommer han ut ur elden. Spelledaren slår 1T10. Hon slår 6. Harry kommer att brinna ytterligare 6 stridsrunda om han inte lyckas släcka elden. Han kastar sig ned på golvet och rullar runt. Han slår 1T20. Det blir 8. Han slår under halva sin rörlighet och lyckas släcka elden.

Exempel:

En furie försöker krossa Harry med en hjulaxel. Harry svarar med att köra upp en elkabel i bukhålan på honom. Spelledaren bestämmer sig för att kabeln leder 1200 volts spänning. Hon slår 10 på 1T20. Sedan lägger hon till +1 för varje 100 volt över 220. Det blir +9. Effekten blir 19. Furien tar ett allvarligt sår den första stridsrundan. Den tappar balansen och faller.

Exempel:

Nefariten störtar hand-

1
3
1



löst ned i mörkret, paralyserad av elektriciteten. Han faller tio meter rakt ned och landar på ett stålgaller över den bubblande smälthården. Spelledaren slår 1T20 för att se hur mycket skada han tar. Hon slår 9. Sedan lägger hon till ett för varje meter över tre. Det blir 16. Därefter lägger hon till +5 för att han faller på ett hårt underlag, stålgallret. Det blir 21. Han får ytterligare ett allvarligt sår, men reser sig omskakad upp.

Exempel:

Harry vacklar genom öde, underjordiska industrilokaler. Han värken mat eller vatten. Temperaturen stiger hela tiden och efter ett par timmar är det hett som i en bakugn. Stora fläktar vispar långsamt runt i den heta luften. Harry förlorar 3 i Tålighet för att han inte har ätit eller druckit. Han sjunker ihop mot en vägg. Spelledaren slår ett tålighetsslag för hettan. Harry har nu 8 i Tålighet och hon slår 7, så det lyckas. Han håller sig vid medvetande. Hon fortsätter att slå ett tålighetsslag i timmen. Efter två timmar slår hon 13. Harry sjunker medvetslös ned. Hon slår 1T10 för att se hur många timmar han kommer att förbli medvetslös. Hon slår 2. Han ligger hopsjunken vid väggen. När han vaknar har han bara 3 i Tålighet. Han måste snabbt ta sig bort från den mörkande hettan för att överleva.

För varje meter över tre ökar effekten med ett. Slå för effekt och lägg till antalet meter utöver tre. Kontrollera sedan i tabellen vilken typ av sår du får:

En skräma orsakad av ett fall motsvarar ett stort blåmärke. Får du ett lätt sår har du vrickat en led eller

EFFEKT	SKADA
1-10	SKRÅMA
11-15	LÄTT SÅR
16-25	ALLVARLIGT SÅR
26+	DÖDLIGT SÅR

spräckt ett revben. Allvarliga sår betyder ett brutet ben, flera knäckta revben eller något liknande.

Skador från fall läks på vanligt sätt. Det förutsätter att den skadade får läkarvård. I annat fall fördubblas läketiden och det finns en risk att benbrott läker fel.

Bestäm vilka kroppsdelar som får skrämor, lätta sår och allvarliga sår. Ett dödligt sår drabbar hela kroppen, som dör.

UNDERLAGET PÅVERKAR OCKSÅ SKADAN:

FALL I VATTEN GER -10 TILL EFFEKTEN

FALL PÅ STEN GER + 5

FALL PÅ BUSKAR O DYL GER -5

FALL PÅ GRÄS GER -3

Hunger och törst, kyla och värme

En människa utan mat och vatten dör så småningom. I stark kyla eller värme försvagas man snabbt och kan faktiskt dö. Du förlorar Tålighet när du hungrar, törstar, nedkyls och upphetas. För att inte förlora medvetandet måste du slå ett tålighetsslag vid olika tidpunkter. Tålighetsslaget varierar beroende på vad du utsätts för. Om tålighetsslaget misslyckas följer medvetslöshet, och så småningom döden.

Tabellen nedan visar hur mycket Tålighet du förlorar i olika situationer och om du måste slå under din

	HUNGER	TÖRST	KYLA/VÄRME
FÖRLORAD TÅL:	1	2	1
TÅL-SLAG:	TÅLX2	TÅL-SLAG	TÅL-SLAG

Tålighet eller under din Tålighet x 2 för att inte svimma. Tålighetsförlusten gäller per dag för hunger och törst och per timme för kyla och värme. Tålighetsslaget görs en gång per dag, respektive en gång per timme. Om du missar ditt tålighetsslag blir du medvetslös i 1T10 timmar. I stark kyla eller hög värme leder det ofta till döden.

Värmen och kylan måste vara stor för att kunna skada en människa. Du får räkna med att temperaturer mellan -15° C och +40° C inte skadar den som är rätt klädd. Pälsverk och dunjackor kan skydda mot kyla ned till -50° C.

Har du förlorat all din Tålighet dör du.

Förlorad Tålighet återfås med två poäng per dag. Läkarhjälp fördubblar återhämtningen.

Drunkning och kvävning

Under vatten börjar man drunkna efter ett visst antal minuter utan luft. Kvävning fungerar på precis samma sätt. Alla kan hålla andan i sin Tålighet/2 stridsrundor om de har förberett sig och hunnit ta ett djupt andetag.

Har du inte det halveras tiden du kan hålla andan. Efter den tiden måste du slå ett egoslag för att inte börja med den hopplösa uppgiften att försöka andas vatten, eller kippa efter andan om du håller på att kvävas.

Lyckas slaget börjar du inte drunkna eller kvävas under den stridsrundan. Nästa fas krävs det ett Ego/2-slag för att hålla andan, sedan ett Ego/4-slag, därefter ett Ego/8-slag, o s v.

När du har börjat drunkna eller kvävas förlorar du en poäng Tålighet per stridsrunda. När Tåligheten är noll förlorar du medvetandet och när den har sjunkit till minus din Tål x 2 (alltså ett negativt tal) har du dött. Innan dess går det fortfarande att rädda livet på dig med färdigheten Första hjälpen eller Medicin. Ett lyckat färdighetsslag innebär att du vaknar till liv efter några minuter. Därefter återfår du 1 poäng Tålighet per minut tills du är återställd. Var du nästan död tar det flera dagar innan du är återställd och din Tålighet/2 timmar innan du kan klara dig utan hjälp.

Du kan simma hela din förflyttning varje stridsrunda så länge du håller andan. När du med ren viljestyrka håller drunkningsdöden borta kan du röra dig halva din förflyttning. Därefter, när du väl har börjat drunkna eller kvävas, kan du inte förflytta dig alls.



Gifter och droger

De flesta gifter måste tränga in i blodomloppet för att kunna skada offret, men det finns också sådana som kan ätas eller inandas. Det finns otaliga gifter, här beskrivs bara några av de vanligaste. Gift fungerar genom att du förlorar Tålighet när du blir förgiftad. Förlorar du all Tålighet har giftet full verkan. Förlorar du mindre verkar det bara till en del.

Kontrollera i tabellen vilket gift som används. Slå det antal tärningar som anges under Tål-förlust. Jämför förlusten av Tålighet med hur hög Tålighet du har från början. Giftet har olika verkan beroende på hur stor del av din Tålighet du förlorar.

Ett gift verkar sällan direkt. I allmänhet har du 1T10 stridsrundor eller mer på dig att ta ett motgift. De flesta gifter kan neutraliseras om förgiftningen upptäcks i tid. En långsam förgiftning kan hävas av en vanlig magpumpning innan giftet har gått ut i blodet. Finns ett fungerande motgift blir verkan ett steg lindrigare. För ett dödligt gift blir alltså 'döden' till 'paralys' med hjälp av motgiftet.

Det tar en dag att återfå en poäng Tålighet som du har förlorat genom ett gift. Du kan aldrig förlora mer än all din Tålighet, den blir aldrig negativ.

Här nedan beskrivs några av de vanligaste gifterna, giftgaserna och drogerna.

ARSENIK En klassiker på gifthyllan. Egentligen är det arsenikföreningar som används och döden följer efter några timmar. Symptomen påminner om difteri eller kolera (något som gör giftet populärt, man kan hävda att offret dog en naturlig död). Några milligram är en dödlig dos, men man kan vänja sig vid arsenik, vilket en del av antikens och medeltidens furstar gjorde. Vissa tålde doser på flera gram! Arsenikföreningar finns naturligt i bl.a. Alperna.

CURARE Ett nervgift som Sydamerikas jägare sedan länge har använt på sina blåsrörspilar. Giftet kommer från en växt som finns i Amazonas djungler. Av växten bereds en svart massa som kan strykas på vapen. När giftet kommer in i blodomloppet förlamas nerverna och offret dör av kvävning under fruktansvärda kramper. Det går på några minuter.

DIGITALIS Ursprungligen en växt hemmahörande i Sydvästeuropa. Det verksamma giftet är digitoxin, som stör hjärtverksamheten. Digitoxin är dödande i doser på några milligram. Det kan lagras upp, så att en liten dos i taget till sist blir dödande. Offret dör av

hjärtsvikt. Digitalis används som hjärtmedicin och kan inhandlas på apotek mot recept. Det är svårt att avgöra att offret har blivit förgiftat.

Gifter besläktade med digitoxinet kan också beredas som pilgift, att preparera vapen med. Det är dödligt också i mycket små doser.

ORMGIFT Giftigheten varierar mellan olika ormar. Till de farligare hör skallerormar, kobror, svart mamba och korallormar. Vi har angivit en sorts "standard-ormgift" i tabellen. Offret får feber och den bitna kroppsdelen svullnar upp. Därefter följer kramper och paralysering. Inom några timmar är offret dött. Enda räddningen ligger i läkarvård och serum.

STORMHATT Stormhatten förekommer över hela Europa. Hela växten är giftig, särskilt rötterna. 4-5 milligram är dödande. Offret dör efter ett par timmar i konvulsioner och olidliga smärtor. Det verksamma giftet i stormhatten är akonitin. Giftet har en bitter smak, som kan upptäckas med ett uppmärksamhetsslag.

STRYKNIN En klassiker bland giftmördarna. Stryknin är en alkaloid som förekommer i växter av släktet Strychnos. Stryknin i små doser verkar som stimulantia. I större doser ger det krampanfall och förlamar till sist centrala nervsystemet. Det intas med mat eller dryck.

Giftgaser

CYANVÄTE Cyanväte används inte särskilt flitigt i sin fasta form. Giftet har en så skarp och vidrig smak att ingen rimligen kan bli förgiftad utan att märka det. Det förekommer däremot i gasform och dödar snabbt också i små doser. Cyanväte luktar och smakar svagt av mandel.

KOLMONOXID Lukt- och färglös gas som ersätter syret i blodet och på så sätt dödar offret. Finns bland annat i bilavgaser. Offret blir något förvirrat, förlorar sedan medvetandet och dör.

Offret får slå ett uppmärksamhetsslag. Om det lyckas inser han eller hon vad som pågår, och kan försöka rädda sig. Annars inträder döden efter 10+1T20 minuter.

NERVGAS Militären använder en mängd olika nerv-

Exempel:

Ett mullrande ljud fyller tunneln där Rebecca snubblar fram på jakt efter Heatseeker. Långt borta syns en mörk massa röra sig i gången. Hon inser snart vad det är; en flodvåg som fyller tunneln och rusar mot henne. Hon hinner precis fylla lungorna med luft och blunda innan den griper tag och spolar bort henne. Hon slungas hjälplös genom den vattenfyllda gången och kan inte göra något. Hon tog ett djupt andetag och kan hålla andan sin Tål/2 stridsrundor. Det är 8 i hennes fall. Efter 8 stridsrundor är hon fortfarande under vatten. Hon slår ett egoslag och lyckas. Ytterligare två stridsrundor håller hon munnen stängd genom att först slå 5 och sedan 3, sedan drar hon in kloakvattnet i lungorna. Nu förlorar hon en poäng Tålighet per stridsrunda. Efter 16 stridsrundor svartnar det för ögonen och hon förlorar medvetandet. Efter ytterligare 32 stridsrundor är hon död om hon inte kommer upp till ytan och får hjälp.



GIFTER OCH GIFTGASER

GIFT	TÅL-FÖRLUST	ALL TÅL SLUT	2/3 TÅL SLUT	1/2 TÅL SLUT	1/3 TÅL SLUT
ARSENIK	3T10	OFFRET DÖR	OFFRET DÖR	SJUK	ILLAMÅENDE
CURARE	3T5	OFFRET DÖR	PARALYS	STELHET	INGEN EFFEKT
DIGITALIS	2T10	OFFRET DÖR	HJÄRTSVIKT	HJÄRTKLAPPNING	INGEN EFFEKT
ORMGIFT	2T10	OFFRET DÖR	PARALYS	KRAMPER	STELHET
STORMHATT	3T10	OFFRET DÖR	OFFRET DÖR	SVÅRT SJUK	SJUK
STRYKNIN	2T10	OFFRET DÖR	KRAMPER	ÖVERRETLIG	UPPRYMD
CYANVÄTE	2T10	OFFRET DÖR	SVÅRT SJUK	SJUK	ILLAMÅENDE
KOLMONOXID	2T10	OFFRET DÖR	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD	INGEN EFFEKT
NERVGAS	3T10	OFFRET DÖR	OFFRET DÖR	KRAMPER	SYNSVÅRIGHETER
SENAPSGAS	2T10	OFFRET DÖR	SVÅRA HUDSKADOR	LÄTTA HUDSKADOR	RODNADER
TÄRGAS	2T5	FÖRBLINDAD	TÅRARN RINNER	RETADE ÖGON	INGEN EFFEKT

gaser — vanligen olika typer av fosforföreningar. De består av vätska, som avdunstar snabbt. Nervgasen tränger direkt in genom huden, så gasmask skyddar bara till viss del. Gasen ger synsvårigheter och kramper. I större doser dödar de inom 1T10 minuter om andningsvägar eller bar hud utsätts för dem. Nervgaser är helt lukt- och smakfria.

TÄRGAS Tårgas används som bekant för att skingra demonstranter och driva ut husockupanter i mindre nogräknade stater. Gasen retar andningsvägarna och ögonen så att tårarna rinner och slemhinnorna svider. Det finns flera gaser med den här effekten — bromacetone, acetofenon, brombensylcyanid, mm. Allergiska personer kan avlida, annars är inte tårgas dödande.

Sömnmedel

ETER Eter är en mycket lättantändlig, färg- och luktlös gas. I lagom doser gör den en människa medvetslös. En överdosering kan leda till döden.

KLOROFORM Alla vet hur kloroformförgiftningar går till. Skurken dränker in en trasa med kloroform, gömmer sig bakom ett hörn och trycker sedan upp trasan i ansiktet på hjältinnan, som svimmar. Kloroform har en sötaktig doft.

KNOCK-OUT DROPPAR Klorväte som tillsammans med alkohol bildar ett mycket snabbverkande sömnmedel. Offret svimmar ett ögonblick efter det att han har druckit giftet.

SÖMNMEDEL Det finns en mängd tabletter som kan

användas för att söva en människa, eller döda henne med tillräckligt stora överdosser. De är lätt åtkomliga på apotek.

Droger

Alla gifter används inte för att ta livet av medmänniskorna.

Sedan urminnes tider har människan valt att förgifta sig själv, för att lättare uthärda en bister verklighet. Alla droger

är också gifter. De dödar vid överdosering och ger skador på kroppen. Vi har inte tagit upp de mer bestående skadorna här, men som alla vet har både alkohol och andra gifter oönskade biverkningar på levern och nervsystemet. Alkohol skadar i längden hjärnan och försämrar alla hjärnfunktioner. Balansorganet skadas. Skrumplever och diabetes är vanliga följder av alkoholmissbruk. Narkotikamissbruk åtföljs ofta av gulsot och sänkt immunförsvar med olika infektionssjukdomar som följd.

De flesta droger är mer eller mindre beroendeframkallande. För kraftigt beroendeframkallande droger måste rollpersonen klara ett egoslag för att inte fastna i ett missbruk.

Droger trubbar också av omdömet och uppmärksamheten. De flesta droger ger avdrag från några färdigheter så länge rollpersonen är påverkad av dem.

ALKOHOL Alkohol verkar berusande och stimulerande i mindre doser, bedövande i större mängder. Det ger illamående och obehagskänslor när berusningen är över efter några timmar.

Alkohol ger -5 i Rörlighet, Ego och Uppmärksamhet och +5 i Tålighet, och -5 i att lyckas med alla färdigheter som kräver Rörlighet, Ego eller Uppmärksamhet.

Alkohol är olika beroendeframkallande beroende på personens psyke och genetiska arv. Spelledaren avgör vilka rollpersoner som löper risk att bli alkoholmissbrukare. I allmänhet kan sägas att mellan 10% och 20% av alla människor har anlag för att lätt utveckla alkoholism.

För den som har fångats i missbruket är det svårt



att ta sig loss. Det krävs i allmänhet hjälp utifrån.

AMFETAMIN

En mycket beroende-framkallande stimulantia som tillfälligt ökar uthålligheten och prestationsförmågan. Ruset håller i sig i en halvtimme. Under den tiden har den drogade +5 i Ego. Uppmärksamhet och Tålighet och -5 i Rörlighet. Han eller hon har 5 i alla färdigheter som kräver rörlighet.

När drogen har klingat av sätter efterverkningarna in. Då får den drogade istället -5 i Ego, Uppmärksamhet, Rörlighet och Tålighet. Den minskningen påverkar också färdigheterna, som sjunker med -5.

Den drogade måste klara ett egoslag för att inte fastna i ett missbruk av drogen.

HASCH Hasch, eller marijuana, är produkter från den asiatiska hampan. Drogen röks vanligen, och verkar bedövande och lugnande. Det tar 2-5 timmar att återhämta sig efter ruset. Haschpåverkade rollpersoner har -5 i Ego och Uppmärksamhet och -5 i alla färdigheter som berörs av de egenskaperna.

Rollpersonen måste klara ett Egox2-slag varje gång han har använt hasch eller marijuana för att inte fastna i ett beroende, från och med tionde gången han använder drogen.

En längre tids användning leder till bestående hjärnskador och stor risk för cancer. För varje gång någon använder drogen är det 1/10 risk att drabbas av en haschpsykos om man missar ett Egox2-slag. 20 är alltid ett misslyckande. En haschpsykos är en svår psykisk störning som provoceras fram av förgiftningen. Den psykotiska personen behöver långvarig läkarvård och troligen medicinering för att fungera någorlunda normalt igen.

KOKAIN Kokain är en synnerligen beroende-framkallande stimulantia som framställs ur koka-växtens blad. Det sniffas vanligen som ett vitt pulver. Kokainet ger ett kort, euforiskt rus som följs av en djup nedstämdhet. Det bidrar till att göra drogen mycket beroendeframkallande.

SÖMNMEDEL OCH DROGER

DROG	TÅL-FÖRLUST	ALL TÅL SLUT	2/3 TÅL SLUT	1/2 TÅL SLUT	1/3 TÅL SLUT
ETER	2T5	OFFRET DÖR	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD
KLOROFORM	2T10	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD	INGEN EFFEKT
KNOCKOUTDROPPAR	3T10	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	STARKT BERUSAD	BERUSAD
SÖMNTABLETTER	2T5	OFFRET DÖR	MEDVETSLÖS	MEDVETSLÖS	OMTÖCKNAD
ALKOHOL, 10 CL.	2T10	MEDVETSLÖS	REDLÖST BERUSAD	BERUSAD	INGEN EFFEKT
AMFETAMIN	3T10	HYPERAKTIV	ÖVERSTIMULERAD	STIMULERAD	INGEN EFFEKT
HASCH	2T10	APATISK	OMTÖCKNAD	OMTÖCKNAD	INGEN EFFEKT
KOKAIN	3T10	HALLUCINERANDE	ÖVERSTIMULERAD	STIMULERAD	STIMULERAD
LSD	3T10	HALLUCINERANDE	HALLUCINERANDE	OMTÖCKNAD	OMTÖCKNAD
OPIATER	3T10	APATISK	APATISK	OMTÖCKNAD	OMTÖCKNAD

Kokainpåverkade personer har +5 i Uppmärksamhet och Tålighet och 5 i Ego. Alla färdigheter som kräver Ego sjunker med -5. När ruset har avtagit efter tio minuter får den drogade istället -5 i Ego och Uppmärksamhet. Efter en längre tids användande fräter kokainet sönder näsans slemhinnor och skadar nerverna i hjärnan.

Den som använder kokain måste slå under sitt Ego varje gång, för att inte fastna i ett beroende.

LSD Lysergsyredietylamid är en kraftig hallucinogen. Den ger olika hallucinationer, beroende på den drogades psykiska tillstånd när drogen tas. LSD tas vanligen i tablettform.

Den drogade har -5 i Ego och -10 i Uppmärksamhet. Färdigheterna som styrs av de egenskaperna sjunker med -5.

Den drogade måste klara ett Egox2-slag för att inte bli beroende av LSD. Meskalin, som förekommer naturligt i peyotekaktusen, har en liknande effekt.

OPIATER Opium, morfin och heroin är olika rena produkter av opiumvallmons frukt. Det är ett bedövande gift som används till smärtlindring. Som drog ger det ett bedövande rus som dämpar alla känslor. Alla opiater är mycket beroendeframkallande. Ett långt missbruk leder till bestående skador.

Den drogade har -5 i Rörlighet, Ego och Uppmärksamhet, och -5 i att lyckas med alla färdigheter baserade på de egenskaperna.

Den drogade måste slå ett egoslag för att inte fastna i ett beroende vid användandet av opiater.

Exempel:

Rebecca vaknar på botten av den tömda kloaktunneln. Hon är dränkt i kloakvatten och kan knappt andas, men hon lever. Hon känner ett stick i benet och tittar ned. På högra läret sitter en krabblignande varelse med tjugo eller trettio smala ben. Den har kört ned en vass snabel i hennes ben och börjat suga blod. Hon känner en brännande smärta när ett gift sprider sig upp i benet, rycker loss varelsen och slänger iväg den. Spelledaren slår 1T10 och konstaterar att det tar 7 stridsrundor för giftet att verka. Rebecca kan inte göra något för att hindra det. Spelledaren slår 2T10 och tittar i kolumnen för ormgift. Det blir bara 6. Det är 1/3 av Rebeccas Tålighet. Hon blir stel i benet och får en stor svullnad, man klarar sig undan allvarigare men.

1
3
5



FÖRSTÖRELSE AV DÖRRAR OCH MURAR

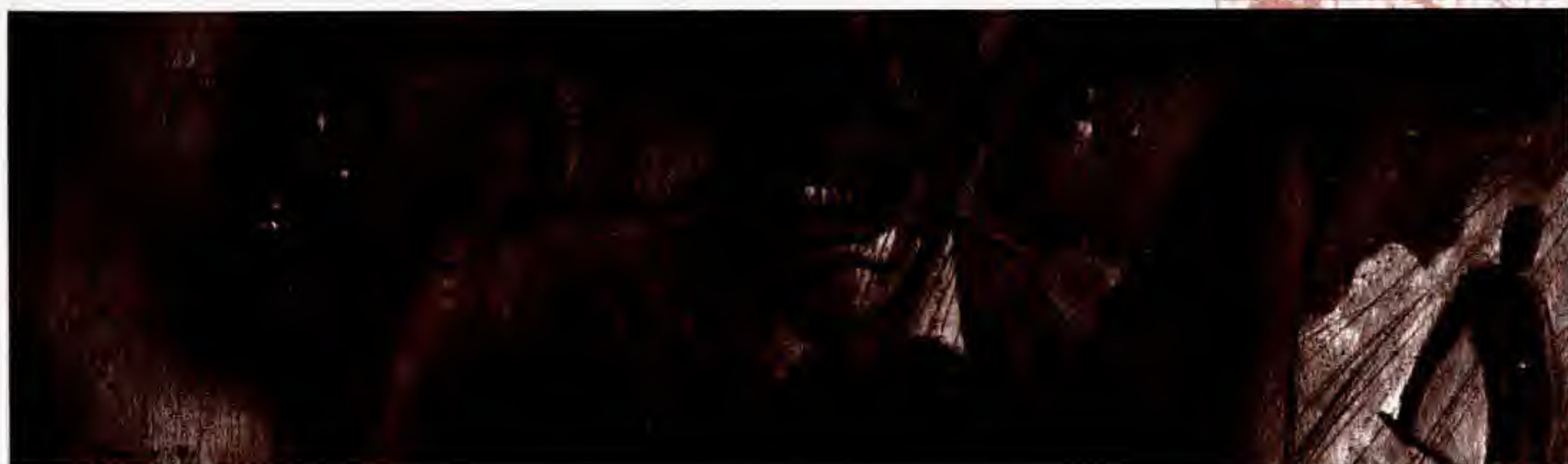
Hur kan rollpersonerna ta sig igenom en låst dörr? Hur lång tid tar det? Vad tål en dörr eller en vägg innan den går sönder? Det är frågor som spelledaren då och då ställs inför. Här följer några enkla regler för hur dörrar och väggar bryts ned.

Reglerna bygger på att dörrar och väggar kan absorbera en viss effekt innan de går sönder. I spelet fungerar det så, att rollpersonerna gradvis hackar eller skjuter sönder dörren eller väggen. När den samlade effekten från deras ansträngningar överstiger vad dörren klarar, går den sönder. Spelledaren ska naturligtvis livfullt beskriva hur dörren gradvis förvandlas till vrakgods.

Varje angrepp mot dörren, väggen, eller vad det

nu är rollpersonerna går löst på, tar en handling. Om flera personer kan hacka och slå samtidigt, tar det var och en av dem en handling att t.ex. hugga i en trädörr. Var och en behöver åtminstone en kvadratmeters utrymme för att kunna nyttja sin styrka till fullo. Alltför många rollpersoner kan alltså inte anfälla samma lilla dörr. Det skulle bara sluta med att de massakrerade varandra istället.

Metalldörrar, stenportar och murar är svåra att krossa med bara händerna, eller ens med eggvapen. Effekten från eggvapen blir bara 1/4, om någon skulle försöka. Slår någon 16 i effekt med sin ninjato, tar muren ändå bara 4 i skada. Svärdet mär desto sämre. Slår man 1 i effekt går eggvapnets blad av. Annars



blir det bara stora hack i eggen. Järnrör, kofötter o.dyl. är lämpligare redskap för den sortens arbete.

Tunga vapen som automatkanoner och kulsprutor kan med fördel användas för att massakrera dörrar, väggar och annan inredning. För tunga vapnen halveras den effekt ett föremål klarar. En vanlig dörr klarar alltså bara 20 i effekt från ett tungt vapen, mot 40 från ett vanligt vapen.

Som tunga vapen räknas också granater och sprängämnen. Dörren eller väggen klarar alltså bara hälften så mycket effekt från en granat som till exempel från en kofot.

Men man behöver inte förvandla en vanlig dörr till kaffeved för att den ska gå upp. Det går ofta att slå in den med axeln, eller med en välriktad spark. Om spelaren slår ett lyckat Sty-slag och 10 eller högre i

effekt, går en ordinär trädörr upp. Är dörren ovanligt bastant krävs det en effekt på 15 eller högre. Rollpersonen får naturligtvis försöka flera gånger, men förr eller senare får han ganska ont i foten.

En dörr som är stängd med ett kraftigt lås eller en tvärslå går det inte att sparka upp eller slå in. Den måste gradvis hackas sönder tills den ger vika. Det är i princip bara innerdörrar som kan tvingas upp med skuldran.

Det går vanligtvis inte att slå in en vägg, om det inte är en japansk pappvägg el.dyl. Mycket tunna träväggar kan man också slå in.

Reglade dörrar, väggar och murar måste rollpersonerna gradvis bryta ned med någon sorts redskap. Tabellen visar hur stor effekt olika material kan absorbera innan de går sönder.

MATERIAL	ABSORBERAR
REGLAD OCH LÅST DÖRR	40
KRAFTIG, REGLAD YTTERDÖRR	80
REGLAD STÅLDÖRR	150
REGLAD SKYDDSRUMSDÖRR	200
TRÄVÄGG	40/KVM
KRAFTIG EKVÄGG	80/KVM
STENMUR	100/KVM
MURAD STENVÄGG	120/KVM
TEGELMUR	80/KVM
GLASRUTA	5 OAVSETT STORLEK





Galningen tryckte mynningspipan i ryggen på den skräckslagne piloten. Hans röst var pressad till bristningsgränsen.

"Ser du radiomasten där borta?" Han pekade ut i dimman över staden. Planet var helt nära flygplatsen, rakt över Chicago. Harry lade märke till kaparens hand. Den hade en underlig färg, blå med grönbruna missfärgningar.

Naglarna var kolsvarta. Han såg radiomasten nu. Piloten muttrade förvirrat, något var fel.

"Styr in mot den. Styr rakt på den!" Galningen körde pipan hårdare in i pilotens rygg. "Jag menar allvar, styr in i radiomasten", skrek han.

Piloten svalde hårt och riktade planet mot masten.

När planet kom närmare blev luften tjock och sikten usel. Piloten kämpade med planet, försökte styra vid sidan om masten, men kunde inte längre se var den fanns. Plötsligt reste sig en väldig svart byggnad framför oss och piloten drog åt sig spakarna. Planet girade kraftigt uppåt. Med ett ansträngt vrål från motorerna trängde det ut ur molnen.

De kom upp på högre höjd och under dem bredde en väldig stad ut sig, större än Chicago.

TID OCH FÖR- FLYTTNING

Planet rörde sig långsamt, som i en mardröm. Det gled långsamt, långsamt över hustaken, högst 30 kilometer i timmen.

Hastighetsmätaren hade gått i botten och övriga mätinstrument gav vansinniga utslag. "Där borta, landa på taket där", stönade kaparen och pekade. Planet geld ner mot det enorma taket. Bakom sig hörde Harry kaparen skratta högt: "Metropolis! Antligen!"

Tiden är relativ. Under vilda jakter där alla skjuter på alla är tiden kort. Under lång väntan när du sitter inlåst i ett mörkt rum och inte kan göra något är tiden synnerligen lång. För att inte tråka ut spelarna med långa resor och timmar av väntan räknar vi tiden på olika sätt.

Under flygresor över Atlanten och händelselösa dagar används Tid i stor skala. Då slipper vi alla tråkiga detaljer. När flygplanet kapas av en däre övergår vi till Realtid. Då är en minut i verkligheten också en minut i spelet. Spelarna har lika lång betänketid som sina rollpersoner. När alla slutligen börjar skjuta på varandra övergår vi till Stridstid. Då räknas varje sekund.

Tid i stor skala

Största delen av äventyret försiggår i Tid i stor skala. Det är långa resor, timmar av väntan, och alla vardagliga göromål som du vill slippa tänka på.

När spelledaren räknar tiden i stor skala förklarar hon bara det viktigaste som händer under en dag, en timme, eller några minuter.

Realtid

Allt egentligt rollspel försiggår i Realtid. Den tid som förflyter i verkligheten förflyter också i spelet. Realtid används framför allt när rollpersonerna pratar med varandra eller med spelledarpersoner.

Stridstid

Stridstid är en speciell tidsskala för strid. Den är konstruerad så att spelledaren ska veta vem som anfaller först och när de olika stridande kan göra något.



Stridstiden delas in i handlingar och rundor. Det är konstruerade begrepp som inte har så mycket med sekunder och minuter att göra. En handling är någonting du kan göra — skjuta, kasta dig ned, parera, skrika. Vissa saker kräver flera handlingar för att du ska hinna utföra dem. Att ladda om en pistol och skjuta är fyra handlingar — lossa magasinet, sätta på ett nytt, göra mantelrörelse, skjuta.

Handlingarna utförs under en stridsrunda. En stridsrunda är fem sekunder. Under varje stridsrunda kan du utföra maximalt 9 handlingar, om du är omänskligt snabb. De som har lägre rörlighet hinna bara utföra två eller tre handlingar under en stridsrunda. En del icke-mänskliga varelser har mycket hög rörlighet och kan därför utföra många fler handlingar under en stridsrunda än en människa.

Förflyttning

Din rörlighet och tålighet avgör hur långt du kan gå, simma, klättra eller springa under en viss tid. Du kan gå din Rör/2 under en stridsrunda.

Mycket korta sträckor kan du springa sex gånger snabbare, Rör x 3. Har du 10 i förflyttning kan du alltså springa 30 meter under en stridsrunda. Om du ska springa längre tid måste du dra ned lite på farten. Springer du längre än 10 minuter kan du bara röra dig 4 x din förflyttning, alltså 20 meter/stridsrunda med 10 i rörlighet. Under riktigt långa språngmarscher — t.ex. maraton — rör du dig bara dubbelt så snabbt som du går.

Om du rör dig för mycket blir du trött. Det återspeglas i att du förlorar uthållighet. När uthålligheten är slut orkar du inte mer utan måste vila.

Förflyttningstabellen visar hur långt du kan röra dig på viss tid och hur mycket uthållighet du förlorar. Tabellen visar också hur långt en genomsnittlig person med 10 i Rörlighet och Tålighet kan förflytta sig under en stridsrunda, en timme och en dag. Avstånden är bara genomsnittliga uppskattningar. Spelledaren kan använda dem till exempel när en hel grupp förflyttar sig. Då behöver inte alla beräkna hur långt deras rollperson orkar röra sig.

En dagsmarsch förutsätts vara i maximalt åtta timmar. Sedan måste du vila. Observera att du kan gå längre än tre mil under en dag, så länge uthålligheten räcker.

Förbrukningen av uthållighet förutsätter att du rastar med jämna mellanrum. Gör du inte det, kan spelledaren med gott samvete fördubbla förbrukningen.

Resor

Hur lång tid tar det att resa mellan Kuala Lumpur och Ulan Bator? Det beror på. Ska du flyga eller ta tåget? Blir du stoppad vid gränsen? Vad har du råd med?

Det går inte att ge exakta tider och kostnader för alla resor. Vad som följer här är ett försök till att uppskatta kostnaderna och restiden för att resa med olika färdmedel.

Priser och tider bygger på svenska förhållanden. På många platser i tredje världen går det att resa väldigt billigt. Den indiska järnvägen är till exempel både billig och bra.

Hur lång tid en resa tar är väldigt olika. Mellan Europas, Amerikas och Asiens storstäder går täta flyg- och båttrutter. I Afrika trafikeras de stora städerna regelbundet, men på landsbygden kan det gå både en och två veckor mellan bussarna.

Beräkna restiden med tanke på hur många gånger rollpersonerna måste byta färdmedel och hur vältrafikerad deras rutt är. Alla kartböcker med någon klass har flygtrutter, båttrutter och järnvägar utmarkerade. Ambitiösa spelledare kan ringa närmsta researrangör för att få priser till något resmål.

Tabellen visar en uppskattning av priset med olika färdmedel. Det är naturligtvis väldigt inexact. Det är stor skillnad mellan en charterbiljett och business-class på flyget.

Tidens död

Den tid vi räknar är knuten till vår verklighet. Utanför den råder andra lagar och vår tidsuppfattning upphör att fungera. I Metropolis finns ingen tid. Allting existerar samtidigt, här och nu. I drömmen är tiden ibland oändligt lång, ibland försvinnande kort. I döden upphör tiden att existera. I Inferno finns bara det plågsamma nuet.

Detta är svårt att framställa i spelet. Vi kan inte tänka på något annat sätt än i förflutet, nu och framtid. För konkreta händelser som strider och samtal används stridstid och realtid i alla sammanhang, också utanför vår verklighet. Annars blir alla situationer ospelbara.

Tid i stor skala har inte samma betydelse för att hålla ihop spelet. Den kan förändras utanför vår verklighet. I Metropolis kan en resa mellan två nära punkter ta orimligt lång tid. I drömmen kan rollpersonernas förflyttning förändras så att de rör sig långsammare eller snabbare. Varelser i Metropolis och Inferno kan ha mött rollpersonerna i framtiden och känner till saker om dem som de ännu inte har upplevt. Rollpersonerna kan slungas in i Metropolis och komma tillbaka till vår verklighet ett år senare, fast det bara gått någon vecka enligt deras egen tideräkning.

Så kan tidsförskjutningar användas för att påverka handlingen, för att ge rollpersonerna ledtrådar eller förvirra dem.

Exempel:

Under flygresan till Chicago räknar spelledaren tid i stor skala. Hon beskriver vilken mat som serveras och vilka filmer som visas, men går inte in på detaljer. Tid i stor skala används bara så länge inga samtal förs. När någon börjar prata övergår spelet i realtid.

"Planet är kapat!" Den vildögde mannen viftar med k-pisten. Realtid används vid samtal och när rollpersonerna snabbt måste ta ett beslut.

Om de står inför en vrålande kapare måste de göra något innan de blir skjutna. Används realtid får spelarna lika lång betänketid som rollpersonerna har inuti spelet.

Planet flyger ut över ett väldigt stadslandskap. Allt tycks gå i slow-motion när det glider ned mot ett hustak.

Kaparen kommer ut ur cockpiten. En rollperson har glidit upp bredvid dörren och försöker övermanna honom. En k-pistsalva avlossas ut i kabinen. Spelledaren övergår till stridstid.

TYP	METER/SR	GENOMSNIITTLIG FÖRFLYTTNING			FÖRBRUKAD UTHÅLLIGHET	
		/SR	/TIMME	/DAG	/15 MIN	/TIMME
GÅ	RÖR/2	5 M	3 KM	2,5 MIL	2 POÄNG	8 POÄNG
SPRINGA	GÅ x 6	30 M	12 KM	5 MIL	10 POÄNG	40 POÄNG
SMYGA	GÅ/2	2,5 M	1,5 KM	—	2 POÄNG	8 POÄNG
KRYPA	GÅ/3	1,5 M	1 KM	—	5 POÄNG	20 POÄNG
SIMMA	GÅ/2	2,5 M	1,5 KM	1,2 MIL	3 POÄNG	12 POÄNG
KLÄTTRA	GÅ/3	1,5 M	1 KM	8 KM	5 POÄNG	20 POÄNG

FÄRDMEDEL	RESTID
BIL OCH BUSS	90 KM/TIM
TÅG	120 KM/TIM
FÄRJA	25 KM/TIM
FLYG	500 KM/TIM

FÄRDMEDEL	KOSTN./MIL
BIL	12 KRONOR
TÅG	10 KRONOR
BUSS	5 KRONOR
FÄRJA	10 KRONOR
FLYG	20 KRONOR
(LÄGST 1 000:-)	

1
3
9



Biljakter, flygstrider och desperata flyktförsök med båt eller bil är ett enkelt sätt att få spänning och action.

Tre färdigheter styr din förmåga att köra ett fordon — Köra fordon (bil och mc), Pilot (flygplan och helikopter) och Sjövana (båtar). Köra fordon och Pilot är uppdelade på olika fordon. Du måste välja vilket fordon du behärskar — bil eller mc, någon typ av flygplan eller helikopter. Kan du köra någon typ av flygplan har du halva din chans att hantera också andra typer.

Med 5 eller mer i att hantera ett fordon kan du köra under normala, lugna omständigheter. Du behöver inte slå någon tärning.

BILJAKTER OCH FLYGSTRIDER

Svårigheterna uppstår när du ska göra komplicerade manövrer, köra i svår terräng, flyga i svårt oväder eller segla i storm. Då måste du lyckas bra med din effekt, annars slutar resan raskt och obehagligt.

Köra bil och MC

Du måste slå färdighetsslag när du kör fortare än 60 km/h på grusväg, 85 km/h på smal och krokig asfaltväg, eller 130 km/h på bred asfaltväg. I tät trafik, mörker och dimma eller svår halka och snö krävs också ett färdighetsslag.

Spelledaren avgör helt enkelt när omständigheterna är vidriga nog för att kräva ett slag. Rollpersoner med ett färdighetsvärde under 5 måste alltid slå ett färdighetsslag för att överhuvudtaget hålla sig kvar på vägen. I undantagsfall kan spelledaren låta rollpersoner utan körkort köra bil och mc med

sin Rör/5 i färdighetsvärde. Om färdighetsslaget misslyckas tappar du kontrollen över fordonet. Det behöver inte betyda en omedelbar död, men du gör bäst i att lyckas med nästa slag för att hålla dig kvar på vägen.

Om du gör något annat samtidigt som du kör, t.ex. lutar dig ut genom rutan och skjuter på arkyatiderna som förföljer dig, får du -5 i att köra. Gör du något enklare, som att leta efter din cigarettändare, får du bara -2.

Köra båt

Reglerna för att köra bil gäller i princip också för Sjövana. Med 5 eller mer i Sjövana kan du obehindrat segla eller köra båt i lugna vatten.

Färdighetsslag krävs för manövrer, i grov sjö (mer än 10-12 sekundmeter), tät dimma eller i farvatten



med många små skär och grund. Om du kör en mycket ovanlig eller svårmanövrerad båt krävs också ett färdighetsslag.

Seglar ni en båt med mindre besättning än vad som egentligen krävs måste du också lyckas med ett färdighetsslag. Den rollperson (eller spelledarperson) ombord som har högst Sjövana slår. Det motsvarar att han eller hon kan instruera de mindre sjövana besättningsmedlemmarna i vad de ska göra.

Fordonsmanövrer

En manöver är något utöver att köra rakt fram på vägen. Snäva svängar, hopp och volter, terrängkörning och körning på underliga platser räknas som manövrer. De kräver alltid ett färdighetsslag.

Effekten avgör om du klarar en manöver, vare sig det är med bil, båt eller flyg. Riktigt svåra manövrer (volta med bil, loop med helikopter) kräver över 20 i effekt. Enklare manövrer klarar du med lägre resultat.

Effekten påverkas som vanligt av din skicklighet, men också av vilket fordon som används. Det är betydligt svårare att vända en buss på en femöring än att göra samma manöver med en låg sportbil.

Manöverbvärde

Vid beskrivningen av varje fordon anges ett manöverbvärde. Manöverbvärdet läggs till eller dras ifrån effekten när du ska göra en manöver med fordonet. Vissa manövrer är så svåra att de bara kan utföras med fordon som har ett högt positivt manöverbvärde.

MANÖVRER MED BIL OCH MC

MANÖVER	EFFEKT	MODIFIKATIONER
GLIDNING I SIDLED	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
HELOMVÄNDNING	15	-1/10 KM/H ÖVER 50
HOPP ÖVER HINDER	15	-1/10 KM/H UNDER 90
KÖRA I LUTNING (45°)	15	-1/10 KM/H UNDER 70
PREJA ANNAT FORDON	10	
SLALOMKÖRNING	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
SVÅR TERRÄNGKÖRNING	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
SVÄNG I 90°	5	-1/10 KM/H ÖVER 50
TVÄRBROMSA	5	-1/10 KM/H ÖVER 50

Flygplan och helikopter

Piloter i flygplan eller helikoptrar kan flyga obehindrat i lugnt väder om de har 5 eller mer i Pilot. Färdighetsslag krävs vid manövrer, svåra vindförhållanden, dålig sikt, vid skador på flygmaskinen eller helikoptern, och vid flygning nära marken, i klyftor eller dylikt.

Bussföraren gör klokt i att inte försöka sig på några komplicerade volter.

Tabellerna över manövrer visar vilken effekt som krävs för att göra en manöver på land, i luften eller till sjöss. Där anges också vilka modifikationer av effekten du får vid olika hastigheter. Vissa manövrer (t.ex. hopp) kräver hög hastighet för att lyckas. Andra (t.ex. snäva svängar) blir svårare ju högre hastighet fordonet har.

Om fordonet är lätt skadat dras 5 från effekten. Är det svårt skadat minskar effekten med 10, och vid mycket svåra skador minskar den med 15. Det måste spelledaren bedöma från gång till gång, utifrån vilka skador fordonet har.

MANÖVRER MED FLYGPLAN

MANÖVER	EFFEKT	MODIFIKATIONER
LOOP	10/15/5	
LÅGSNIFFNING	5/10/5	
FLYGA I KLYFTA	10/15/5	-1/100 KM/H ÖVER 500
SNABB STIGNING	10/10/5	
SNÄV HELOMVÄNDNING	10/15/10	-1/100 KM/H ÖVER 500
STÖRTDYKNING	10/10/5	
90° SVÄNG	5/10/5	-1/100 KM/H ÖVER 500
TÄT FORMATION (FLERA)	10/15/5	
*EFFEKTEN GÄLLER SMÅ PROPELLERFLYGPLAN / PASSAGERARFLYGPLAN / STRIDSFLYGPLAN, I NÄMND ORDNING.		

Exempel:

Andrews kör ett litet passageflygplan som motsvarar en 6-sitsig Cessna i manöverbvärde. Den har 0 i manöver, så det blir ingen modifikation av effekten på Andrews slag.

MANÖVRER MED BÅT

MANÖVER	EFFEKT	MODIFIKATIONER
GLIDA I SIDLED	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
HELOMVÄNDNING (SNÄV)	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
HOPP ÖVER HINDER	15	-1/10 KM/H UNDER 90
HÖG SJÖ (+10 M/S)	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
KÖRA I TRÄNG KANAL	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
SLALOMÅKNING	10	-1/10 KM/H ÖVER 50
SVÄNG I 90°	5	-1/10 KM/H ÖVER 50
TVÄRBROMSA	5	-1/10 KM/H ÖVER 50

MANÖVRER MED HELIKOPTER

MANÖVER	EFFEKT	MODIFIKATIONER
LOOP	30	-1/20 KM/H UNDER 200
LÅGSNIFFNING	5	
FLYGA I KLYFTA	10	-1/20 KM/H ÖVER 200
SNABB STIGNING	5	
SNÄV HELOMVÄNDNING	5	-1/20 KM/H ÖVER 200
STÖRTDYKNING	20	
90° SVÄNG	1	

Han försöker ta sig under Brooklynbron för att undkomma sina förföljares helikopter. Det räknas som en lågsniffning. Med ett litet propellerflygplan som Cessnan krävs en effekt på 5 för att det ska lyckas. Planet är lätt skadat efter en träff i vingspetsen, så -5 dras från effekten. Andrews har 15 i pilot. Han måste slå 5 eller lägre för att effekten ska bli 5. Han slår 3. Effekten blir 7 och planet klämmer sig under brospännnet.



Exempel:

Andrews propellerplan jagas av en Lynx attackhelikopter med acceleration +1 och manöver +4. Den har en toppfart på 333 km/h, mot propellerplanets 187 km/h. Han är illa ute. Andrews kan aldrig skaka av sig helikoptern, bara manövrera så att den inte hamnar helt jämsides med honom. Han har 15 i pilot och slår 7. Det blir 8 i effekt. Han drar ifrån 3 för planets usla acceleration och får slutresultatet 5.

FORDONSAJKT

MELLAN-SKILLNAD	FÖRFÖLJARE	FÖRFÖLJD
0	STATUS QUO	STATUS QUO
1-5	AVSTÅNDET MINSKAR MED 1/4	AVSTÅNDET ÖKAR MED 1/2
6-10	HALVERAT AVSTÅND TILL BYTET	DUBBLA AVSTÅNDET TILL FÖRFÖLJAREN
11-15	NÅGRA METER BAKOM BYTET	FYRDUBBELT AVSTÅND TILL JÄGAREN
16-20	VID SIDAN OM ELLER FRAMFÖR BYTET	SKAKAR AV SIG ALLA FÖRFÖLJARE

Spelledaren slår för helikopterpiloten, som har 16 i färdighet. Hon slår 14. Det blir 2 i effekt. Hon lägger till +5 för acc och manöver och får slutresultat 7. Skillnaden i effekt är 2 till helikopterpilots fördel. Vi tittar i tabellen för fordonssjakt. 1-5 innebär att avståndet minskar med 1/4. Helikoptern kommer inom skotthåll.

Jakter

I en jakt är hastigheten och fordonets manöverduglighet avgörande. Den som har det snabbaste, smidigaste fordonet har goda chanser att hinna ikapp sitt byte, eller skaka av sig sin förföljare.

I en bil-, båt- eller flygjakst slår alla inblandade förare ett färdighetsslag i varje stridsrunda. De som misslyckas tappar bort sitt byte, eller hinns ikapp av sina förföljare. Om alla misslyckas bibehålls status quo, förutsatt att inte fordonen har sådana hastigheter att de dansar av vägen vid ett misslyckat slag.

De som lyckas med sin färdighet beräknar effekten. Fordonets manöverduglighet och acceleration läggs till eller dras ifrån effekten. Manöverduglighet och acceleration anges vid beskrivningen av fordonen längre fram i det här kapitlet. Det är värden mellan -5 och +5. Värdena läggs till, eller dras ifrån, den effekt som föraren får.

Effekten för förföljare och förföljd jämförs sedan med varandra. Spelledaren räknar ut vilken mellan skillnaden är mellan de två effekterna och tittar i tabellen för fordonssjakter. Där ser man hur jakten går. Tabellen har två kolumner, en för förföljaren och en för den

förföljda. Om förföljaren har högst effekt, tittar man i hans kolumn. Har den förföljda har högst effekt tittar man i den andra kolumnen. Slår förföljaren mycket bättre än den förföljda, är han snart ikapp sitt byte. Om däremot den förföljda slår högst kan han med lite tur skaka av sig sin förföljare.

Om en förare får högst effekt flera gånger i rad får han räkna ihop mellanskillnaden från flera stridsrundor. Slår han först 5 över sin motståndare, drar han ifrån lite. Slår han sedan 12 över sin motståndare blir det tillsammans 17, och han lyckas helt och hållet skaka av sig förföljarna. Det förutsätter att någon av de inblandade får högst effekt flera rundor i rad, annars räknas inte resultaten ihop.

Om något av fordonen är betydligt snabbare än det andra kan jakten ta slut snabbt. På motorväg, i öppen terräng eller i luften hinner ett fordon med en toppfart som överstiger motståndarens med minst 25 km/h alltid upp den förföljda. På samma sätt undkommer ett fordon med lägst 25 km/h högre toppfart alltid sin förföljare i öppen terräng, på motorväg utan alltför stark trafik eller i luften. Om terrängen är mer svårkörd eller trafiken tät spelar inte hastigheten in på samma sätt.

Jakten fortsätter tills förföljarna hinner ikapp sitt offer, eller tappar spåret.

Manövrer kan naturligtvis infogas i jakterna. Det är ett sätt att skaka av sig fienden, eller hinna ikapp sina offer.

Strid med fordon

Den förare som försöker skjuta samtidigt som han kör bil får -5 i att träffa och -5 i att köra bil. Detsamma gäller förare av motorecyklar, båtar och mindre flygplan och helikoptrar. Undantag är båtar, flygplan eller helikoptrar som styrs av autopilot. Om fordonet har vapen inmonterade, som militära fordon ofta har, behöver inte föraren dra något från sin procentchans.

Passagerare som skjuter från ett fordon får också -5 i att träffa. Om fordonen skakar fram i terrängen eller kör i zick-zack kan spelledaren ge ytterligare minus.

Om du siktar på någon särskild del av ett fordon

får du särskilda minus att träffa. De visas i tabellen över Träffområden för fordon. Siktar du inte på någon särskild del av fordonet träffar du bättre ju högre effekten blir. Blir effekten 19 eller 20 tar träffen i däcken eller vindrutan på en bil, i styrrotorn på en helikopter eller i vindrutan eller motorn på ett flygplan. En lägre effekt tar i karossen eller någon mindre nödvändig del av motorn.

Olika vapen ger olika effekt på ett fordon. Ett pistolskott i vindrutan gör bara ett litet hål, sedan studsar kulan undan i en oberäknelig bana. En träff med hagelbössor kan innebära att vindrutan krossas så att förföljarna inte ser någonting, utan kör in i

2

4

1



närmsta träd. Ett pistolskott kan däremot trasa sönder ett däck, och göra motståndarnas fordon omöjligt att hantera.

Skadan avgörs väldigt mycket av omständigheterna, fordonstypen och vilka vapen som används. Generella regler är mindre användbara än spelledarens sunda förnuft i sådana situationer.

Skador på fordon

Olika fordon kan ta olika mycket skada innan de blir odugliga. I beskrivningen av fordonen anges hur stor effekt karossen eller skrovet kan ta innan kulan går in i själva fordonet. Den effekt som absorberas av pansaret halveras (avrunda uppåt) om fordonet angrips av ett tyngre vapen, t.ex. en raket eller missil.

Konsultera tabellen över träffområden för fordon och se var fordonet tar skada. Se sedan här nedan hur mycket skada olika delar av fordonet kan ta utan att förstöras. De här skadorna gäller bara handeldvapen och mycket tunga krossvapen. Angrepp med tunga vapen, som missiler och torpeder, styrs av andra regler. Se nedan.

Skadekapacitet för fordon

En motor kan generellt sett ta upp till tre dödliga sår innan den är helt förstörd. Motoreykelmotorer klarar bara två dödliga. Motorer på militära markfordon klarar upp till fem dödliga sår innan de brakar ihop. Om en kula går in i bränsletanken är det en chans på tio att bränslet exploderar, en obehaglig upplevelse för fordonets förare. Det gäller alla fordonstyper.

Ett vanligt bil- eller motoreykeldäck kan ta ett allvarligt sår från ett skjutvapen eller vasst föremål innan det slits sönder.

En vindruta tar ett allvarligt sår från en kulkärve, en sten eller något annat krossvapen innan den splittas. En kula i hög hastighet gör bara ett litet hål i rutan.

En helikopterrotor klarar två dödliga sår innan den ger upp. Styrrotorn går sönder efter bara ett dödligt sår.

Bilkarosser, båtskrov och flygplanskroppar kan ta en viss skada utan att kulan går igenom. I tabellen över fordonen anges hur hög effekt karossen eller skrovet absorberar. Det kallas fordonets pansar. Det gäller naturligtvis inte om träffen tar i däcken, rutorna eller rotorbladen på en helikopter. Då går hela skadan oförminskad in.

Försämrad styrförmåga

Chansen att köra minskar radikalt om fordonet är skadat. För varje skada måste föraren slå ett färdighetsslag för att hålla sig kvar på vägen. Tabellen över skador visar vilken effekt som krävs för att föraren ska behålla kontrollen över ett skadat fordon.

Motorcyklar är svårare än andra fordon att kontrollera om de är skadade. Alla träffar innebär en risk att motoreykeln ska välta. Motoreykelförare måste därför få 5 högre effekt än vad som anges för andra fordon i tabellen.

Vad som händer om rollpersonen tappar kontrollen över fordonet beror på hastigheten och omständigheterna. Ett stridsflygplan som störtar är en mycket farlig plats att befinna sig på. En gammal buss som i maklig fart kör av vägen och ut på en lerig åker är betydligt mindre livsfarlig.

Skada av tunga vapen

När någon använder ett tungt vapen mot ett fordon fungerar reglerna för effekt och skador på ett annat sätt än för människor. Ett tungt vapen kan ge ett fordon fyra typer av skada: lätt skadad, skadad, svårt skadad och förstörd. Skadorna på fordon räknas upp på samma sätt som för människor, så ett visst antal lätta skador motsvarar att fordonet blivit skadat.

Hur många skador av en typ, som krävs för att ge en svårare typ av skada, är fast för alla typer av fordon. Det beror alltså inte av hur stort och tungt fordonet är.

TRÄFFOMRÅDEN PÅ FORDON

BIL	AVDRAG	SLUMPTRÄFF
KAROSS	-2	1-8
VINDRUTA/BAKRUTA	-4	9-12
SIDORUTOR	-5	13-15
FÖRARE/PASSAGERARE	-6	16-17
MOTOR	-6	18-19
DÄCK	-8	20

MC	AVDRAG	SLUMPTRÄFF
FÖRARE/PASSAGERARE	-2	1-10
MOTOR	-5	11-16
DÄCK	-6	17-20

MOTORBÅT	AVDRAG	SLUMPTRÄFF
SKROVET	-2	1-10
KAJUTAN	-4	10-16
FÖRARE/PASSAGERARE	-8	17
MOTOR	-6	18-20

FLYGPLAN	AVDRAG	SLUMPTRÄFF
FLYGPLANSKROPPEN	-2	1-8
VINGE	-4	9-13
VINDRUTAN	-5	14-16
FÖRARE/PASSAGERARE	-8	17
MOTOR	-8	18-19
PROPELLER/JETAGGREGAT	-8	20

HELIKOPTER	AVDRAG	SLUMPTRÄFF
FORDONSKROPPEN	-2	1-10
HUVUDROTORN	-4	9-14
STYRROTORN	-8	14
VINDRUTAN	-5	15-17
FÖRARE/PASSAGERARE	-8	18
MOTOR	-8	19-20



Bilar

Urvalet av bilar är ytterst personligt. Som synes dominerar sportbilar och dyrare modeller.

Vill rollpersonen ha en bil som inte finns med i listan är det bara att ta värdena från en liknande bil. Honda civic har samma värden som många andra småbilar från Lada, Mazda, Toyota osv. Saab och Volvo liknar många andra bilar i mellanpris-klassen.

För buss och lastbil är inga särskilda märken utvalda, utan det ges värden som kan gälla alla märken. Spelledaren kan anpassa dem till den exakta situationen.

Motorcyklar

Här finns bara några motorcyklar i olika klasser. Det är inte de vanligaste maskinerna som har valts ut, utan ett urval ur olika viktklasser.

Vill rollpersonerna ha något annat märke kan spelledaren använda de värden som står för en motorcykel med motsvarande motorstyrka.

Värdena för Honda offroad får gälla alla terrängmotorcyklar.

Flygplan och helikoptrar

Ett litet urval av flygplan och helikoptrar. De två cessnorna får stå som modell för alla små privatflygplan och sjöflygplan. De

Det innebär:

FYRA LÄTTA SKADOR = SKADAT

TRE SKADOR = SVÄRT SKADAT

TVÅ SVÅRA SKADOR = FÖRSTÖRT

Det här kan naturligtvis spelledaren lätt anpassa lite om hon så vill. För t.ex. ett Hercules transportflygplan kan man öka antalet skador innan de räknas upp till en värre skada med ett eller två, medan en motorcykel förmodligen förstörs direkt av en träff från en stinger-raket. Här får spelledaren låta sitt sunda förnuft råda.

Fordonstyper

Här beskrivs en mindre mängd bilar, motorcyklar, båtar och flygplan. Den som vill ha mer exakta uppgifter skaffar lämpligen en bok i ämnet.

Vid varje fordon anges märke och speltekniska data. Antal passagerare, motor och 1991 års pris i kronor anges i utrustningstabellen. Följande termer används i tabellen:

TOPPFART: Högsta hastighet fordonet kan uppnå.

ACCELERATION (ACC.): Det värde som läggs till förarens effekt för att se hur snabbt han eller hon kan accelerera och köra.

MANÖVER: Ett värde som läggs till förarens effekt

SKADA PÅ FORDON	EFFEKT SOM KRÄVS
SPLITTRAD VINDRUTA	10
SÖNDERSKJUTET DÄCK	10
AVSLITEN HJULAXEL	15
TRASIGA BROMSAR	10
LÅST GASPEDAL	10
BRINNANDE MOTOR	15
AVBRUTEN FLYGPLANSVINGE	15
HAVERERAD FLYGMOTOR	15
LOSSAD HELIKOPTERROTOR	20
TRASIG STYRROTOR	15

för att se hur smidigt han eller hon kan manövrera.

PANSAR: Hur stor effekt i skada kaross eller skrov kan ta innan skadan går in till motor eller förarkabin. Den angivna effekten absorberas av fordonets pansar. Bara den som kvarstår går in. Pansaret gäller bara skjutvapen och annat som slungas mot fordonet med stor kraft. Ingen kan slå sönder en bilkaross med bara händerna. För tunga vapen halveras den mängd effekt som pansaret kan absorbera.

RÄCKVIDD: Det avstånd fordonet kan tillryggalägga med full tank. Modifieras av hur tungt lastat det är.

MÄRKE	TYP	PASSAG.	TOPPFART	ACC	MANÖVER	PANSAR	RÄCKV.
CESSNA 172 T-41	ALLMÄNFLYG	6	187 KM/H	-3	0	5	
CESSNA 402	ALLMÄNFLYG	9	350 KM/H	-2	0	5	
DC-10	PASS. FLYG	380	922 KM/H	-3	-3	10	
HERCULES	TRANSPORT	92	618 KM/H	-3	-3	10	4000-8000 KM

BÅTTYP	BESÄTTN	FARVATTEN	TOPPFART	ACC	MAN.	PANSAR	PRIS
HAVSKRYSSARE	25+500	ÖPPET HAV	20 KNOP	-3	-3	15	50 MILJ+
MOTORBÅT, ÖPPEN	1+6	INSJÖ/SKÄRGÅRD	10 KNOP	+2	+3	3	10 000
MOTORBÅT, 3-6 M.	1+10	INSJÖ/INNANHAV	30 KNOP	+4	+3	3	30 000
MOTORYACHT	2+25	ÖPPET HAV	50 KNOP	+3	+2	5	2,5 MILJ
SEGELBÅT, 3-6 M.	1-4	INNANHAV	15 KNOP	0	+3	3	30 000
SEGELBÅT, 10-15 M.	3-8	ÖPPET HAV	20 KNOP	0	+3	5	1 MILJ
SEGELFARTYG	20-30	ÖPPET HAV	20 KNOP	-4	-3	10	10 MILJ
TANKERFARTYG	10-20	ÖPPET HAV	20 KNOP	-4	-4	15	25 MILJ+



MÄRKE	TYP	MOTOR	TOPPFART	ACC	MAN.	PANSAR	RÄCKV.
AEROSPATIALE DAUPHIN	ATTACK	2X680 HK	315 KM/H	-2	+3	5	800 KM
AUGUSTA A 129 MANGUSTA	ATTACK	2X952 HK	285 KM/H	+1	+5	10	750 KM
BELL UH1 HUEY	ALL-ROUND	1 400 HK	204 KM/H	-3	+2	5	500 KM
BOEING VERTOL 114	TRANSPORT	2X4 500 HK	306 KM/H	-2	+1	5	200-2 000 KM
HUGHES AH 64 APACHE	ATTACK	2X1696 HK	365 KM/H	+2	+6	10	689 KM
LYNX AH 1	ATTACK	2X2 200 HK	333 KM/H	+1	+4	5	800 KM
MIL MI-24	ATTACK	2X1346 HK	275 KM/H	+1	+	4	10 800 KM

MÄRKE	TOPPFART	ACC	MANÖVER	PANSAR
ALFA SPIDER 2.0 IE	190 KM/H	-1	+2	3
ASTON MARTIN VIRAGE	250 KM/H	+2	+3	5
AUDI 100 2.0 E	190 KM/H	0	0	4
BMW 850 I	250 KM/H	+1	+2	6
CADILLAC SEDAN DE VILLE	200 KM/H	0	0	6
CHEVROLET CORVETTE	235 KM/H	+2	+2	3
FERRARI 348 TB	275 KM/H	+2	+2	3
FORD SIERRA 2.0I	190 KM/H	0	-1	5
HONDA CIVIC 1.3	160 KM/H	-3	0	3
JAGUAR XJS	230 KM/H	0	+1	5
JEEP CHEROKEE	175 KM/H	0	+2	4
LOTUS ESPRIT TURBO SE	270 KM/H	+3	+3	4
MERCEDES 300 SE	200 KM/H	-1	0	6
OPEL VECTRA GL	200 KM/H	-1	+1	4
PONTIAC FIREBIRD TRANS AM	210 KM/H	+2	+1	4
PORSCHE 911 TURBO	270 KM/H	+3	+3	4
ROLLS-ROYCE S. SPIRIT II	205 KM/H	-1	-2	8
SAAB 9000 TURBO 16 2.3/CD	230 KM/H	+1	+1	6
TOYOTA CELICA GT-I 16V	210 KM/H	+1	+1	3
VECTOR W2 TWIN TURBO	320 KM/H	+5	+4	3
VOLVO 740 GLT	175 KM/H	-1	-1	5
ORDINARIE BUSS	140 KM/H	-5	-5	6
ORDINARIE LASTBIL	150 KM/H	-4	-4	7
HONDA CB 250 T	145 KM/H	-1	+2	2
HONDA CB 400 T	170 KM/H	0	+2	3
HONDA CB 750 F2	190 KM/H	0	+1	3
HONDA CB 900 F2	195 KM/H	+1	+1	3
HONDA CBX	215 KM/H	+3	+1	3
HONDA GOLDWING	195 KM/H	+1	0	4
HONDA 450 OFFROAD	130 KM/H	+1	+4	3
KAWASAKI 225 SCORPIO	140 KM/H	0	+2	2
SUZUKI GSX 1100	220 KM/H	+2	+1	3
SUZUKI GS 650	195 KM/H	+1	+2	3
YAMAHA XS 1100 SPORT	210 KM/H	+2	+2	3

kan flyga lågt och har ofta pontoner för att kunna landa i små sjöar.

DC-10 får representera allt större passagerarflyg. Sådana jetflygplan kräver rejäla flygplatser för att kunna starta och landa.

Hercules är ett militärt transportflygplan. Den används för primitiv passagerartrafik och transport. Det finns mängder av liknande flygplan, som har ungefär samma värden.

Helikoptrarna är uppdelade i attackhelikoptrar, all-roundhelikoptrar och transporthelikoptrar. Värdena för all roundhelikoptern kan gälla alla civila helikoptrar. Den tar kring 15 passagerare. En transporthelikopter kan ta upp till 50 passagerare och lyfta åtskilliga ton från marken. Attackhelikoptrarna är beväpnade som stridsflygplan.

Attackhelikoptrar har avancerad elektronisk utrustning för att undvika upptäckt och avvärja anfall. De är utrustade med radarstörning, radarvarnare, laservarnare (mot låsta lasersikten) och IR-störare. De har också varningssystem för att snabbt upptäcka skador.

Båtar

Här finns ett antal båttyper, utan att särskilda märken eller tillverkare har angivits. Den som är intresserad av båtar korregerar lätt det på egen hand.

Båtarnas hastighet anges i knop. En knop är c:a 1,85 km/h.



Att vara spelledare är ingen konst. Det är bara att planera noga, spela ut hämningslöst, vara beredd att kasta alla planer över bord och börja improvisera, och aldrig glömma att spelarnas nöje är det enda som räknas.

För dig som trots det tycker att det är knepigt att leda spelet följer här några goda råd. Det är inte säkert att de passar alla rollspelare. Om de verkar idiotiska bör ni strunta i dem. Ni vet trots allt bäst vad som roar er.

Ett första råd är att inte misströsta om det går dåligt. Erkänn att du har gjort fel, och att det kanske blir roligare om du ändrar någonting. Alla misslyckas ibland. Därur kommer kunskapen och styrkan att bli bättre.

SPELLEDARENS ROLL

Spelarna ska också ha ett visst tålamod med sin spelledare. Det är svårt att vara rolig och spännande. De ska säga ifrån om någonting är dåligt, men på ett någorlunda vänligt sätt som inte krossar spelledarens hjärta. Spelet går trots allt ut på att ha roligt. Ta det inte på alltför blodigt allvar.

Reglerna

Reglerna kan bli en ständig källa till bråk. Somliga spelledare vill inte att spelarna ska känna till spelets regler. "Då blir det bara en massa diskussioner." För att undvika sådana stridigheter bör alla regeltolkningar lämnas till spelledaren. Säger hon att det är på ett viss sätt, så är det så. Oavsett vad reglerna säger. Det ska naturligtvis finnas plats för en sansad diskussion, men den ska inte få förstöra spelet.

Det förutsätter förstås att spelledaren kan reglerna någorlunda — åtminstone de regler som hon använder. Hon är i sin fulla rätt att ta bort, lägga till eller ändra reglerna. Bara spelarna informeras, så att alla vet vad som gäller. Om spelarna tillåter det, kan spelledaren fuska lite lagom för att höja stämningen. Då behöver ingen rollperson dö av en slump, eller precis misslyckas utan egen förskyllan. Ni får bestämma om det är bra att tänja reglerna på det sättet i er grupp. En spelledare som är helt objektiv och kallt följer reglerna har också sina fördelar. Det kan ge en krypande känsla av att det kan gå

illa även om man tänker och handlar rätt.

Om ni lägger betoningen på rollspel och inte bryr er så värst om färdigheter och strid kan ni i det närmaste strunta i reglerna. Då kan spelledaren helt fritt bestämma vad som händer i olika situationer.

Spänning

Äventyren kan vara roliga, spännande, actionfyllda eller fasansfullt vidriga. Samma äventyr kan ha olika stämningar blandade. Huvudsaken är att det hela tiden finns en stämning. Den skapar en sorts spänning åt spelet.

Spänningen byggs upp av spelledarpersoner, miljöer och intrig. Övåntade händelser och en oförutsägbar handling gör spelet utmanande. Rollpersonerna ska aldrig vara helt säkra på vad som pågår, vad de egentligen håller på med och vem som tjänar på det. Låt dem alltid undra och fasa inför något.

Kult är ett aningen paranoiabaserat spel. Rollpersonerna ska inse att de i själva verket har utnyttjats av dolda, illvilliga krafter, att ingenting är vad det först synes vara, att deras handlande kan få oanade konsekvenser. Detektivartade äventyr är ett lätt sätt att få spänning och fart i spelet. Om rollpersonerna letar efter något, undrar något och söker sanningen saknar de inte något att göra.

Att låta rollpersonerna vara jagade och hotade är ett annat



sätt att skapa spänning. Då kan de inte snigla på i sin egen takt, utan måste alltid vara en härsman före sina förföljare.

Det irrationella och otänkbara användas för att skapa spänning. Tiden och rummet kan förvridas. Rollpersonernas själva personlighet kan påverkas — de kan möta vad de innerst inne fruktar. Det kan bli ruskigt.

Skräckeffekter

Kult är ett actionskräckspel. Spelarna ska bli skrämda, eller åtminstone tycka att det är otäckt. Alla som har sett en skräckfilm vet att man kan skrämmas med ganska enkla medel. Förvånansvärt många knep från filmer går att använda i rollspel.

Först skapar du en stämning som uppmanar till skräck. Börja med det yttre. Släck belysningen och spela med tända ljus. Spela skräckfilmsmusik i bakgrunden. Den är komponerad för att ge ångest.

Sedan skapar du rätt stämning i spelet. Mörker fungerar alltid, där kan de mest fasansfulla saker dölja sig. Övergivna byggnader där rollpersonerna anar att något avskryvligt ligger dolt är också effektiva. När miljön är den rätta kan du använda skräckfilmseffekter för att få spelarna att gå på tå: döda kroppar faller ned framför dem, dörrar slår igen, de faller ned i dolda utrymmen fyllda med ruttnade kroppsdelar, yxor slår in i väggen vid deras huvuden, saker faller oförklarligt, galningar med motorsågar sågar sig målmedvetet genom väggarna mot rollpersonerna, maskerade mördare jagar dem som råttor i en labyrinth, alla utgångar är stängda, och så vidare.

Skräckstämning fungerar bäst om den gradvis accelererar. Börja lugnt med bara en aning om att något hemskt ska hända. Låt små händelser ge en aning om att något är fel: dörrar som slår igen, saker som inte ligger där de borde, människor som är mystiskt försvunna. Mest spännande är det innan något händer, när alla vet att professorns döda kropp antagligen finns någonstans i huset och kommer att ramla ut ur ett skåp eller stirra ut från en duschkabín. Och att mördaren finns någonstans och väntar på dem.

Utnyttja spelarnas egen fantasi. Ingenting är så vidrigt som det man målar upp i den egna fantasin. Spelarnas inre bilder av doktor Schneiders förruttnade ansikte som när som helst kan stirra ut mot dem är tusen gånger värre än allt du kan beskriva i ord.

Spelledarpersoner

Ett gott råd är att spela äventyret som om det utspelade sig här i och nu — inte att återberätta det som man berättar handlingen i en film. Rollspela alla spelledarpersoner. Gå in i rollen och bli personen du spelar. Grimasera, spela med hela kroppen. Överdriva gärna personens karaktär en smula. Spelarna har i allmänhet flera veckor på sig att utveckla sina roller till personligheter. Du ska framställa de karaktä-

Action och strid

Men spänning är inte allt. Också om rollpersonerna har mysterier att fundera över, förändras i sina personligheter och jagas av fiender kan spelet flyta trögt. Då krävs action. Det skapar du genom att inte låta spelarna bestämma takten. Driv upp tempot lite mer än vad de kan hantera. Släng in dem i oväntade situationer och ge dem inte mer betänketid än vad rollpersonerna har.

Att hålla så mycket som möjligt av spelet i realtid är ett bra sätt att hålla farten uppe. Spelarna ska inte sitta i fem minuter och dividera över om de ska flyga helikoptern över eller under bron för att undgå förföljarna. De har tre sekunder på sig. Sedan störtar de in i brospannet. Booom.

En del knep kan användas för att skapa action. Jakter är alltid fartfyllda, om de inte förfaller till tärningsrullande och regeldiskussioner. Se till att alla lever sig in. Beskriv livfullt vad som händer. Låt oväntade saker hända.

Att försätta rollpersonerna i tidspress är också effektivt. Se till att spelarna också befinner sig under tidspress. De ska hela tiden känna att allt nästan blir ohanterligt och glider dem ur händerna, men inte riktigt.

Gör inte misstaget att tro att strid automatiskt är fartfylt. Strid är tvärtom svårt att göra genuint spännande. Det blir lätt för mycket tärningskast och för lite rollspel. Det krävs en skicklig spelledare för att göra det till något annat än ett abstrakt schackspel. Strid och våld är blodigt, fasansfullt och mycket ångestladdat. Den spelledare som kan förmedla det, kan också göra stridsavsnitten spännande.

Rollspela mycket av striden. Vråla när ni anfaller, skrik av smärta och fall ihop när ni säras, gör mantelrörelser, skjut och svinga låtsässvärd i luften. Då är det lättare att hålla striden i något som liknar realtid och stämningen blir tätare.

För att få god fart på striden måste du behärska stridsreglerna mycket väl. Då kan du ta över mycket av regelarbetet från spelarna, så att de bara behöver slå för att träffa och för effekt. Det ger dem större utrymme att rollspela och leva sig in. Se till att du kan stridsreglerna utantill.



rer som rollpersonerna möter på några minuter. Ett alltför finstämt spel får lätt alla roller att bli lika. Spela över en smula så förstår spelarna vad det är för slags person de talar med. Det är dessutom ofta lättare att vara rolig om man spelar över lite.

Låt rollpersonerna få mycket information från spelledarpersonerna. Då blir spelet verkligen ett rollspel. Om de hämtar alla fakta ur böcker, datafiler eller från ledtrådar kan spelet förfalla till att likna ett adventure game på en dator.

Tänk ut spelledarpersonens personlighet i förväg om det är möjligt. Då är det lättare att spela övertygande.

Var inte rädd för att rollspela långa samtal. Det kan ofta vara det roligaste i spelet, om både spelare och spelledare kan sin sak. En enveten spelledare kan locka de mest tillbakadragna spelare att delta genom att ständigt låta spelledarpersonerna tilltala honom eller henne.



Miljön

Miljöbeskrivningar ger en närvarokänsla som hjälper spelarna att leva sig in i sina roller. Det är svårt att spela en roll som svävar ett dunkelt ingenting. Om spelledaren ger en bra bild av platser och miljöer har rollpersonerna något att stå på.

En bra miljöbeskrivning minskar också risken för missförstånd av typen "är det inte sommar? Du har inte sagt något om att det är kallt ute!" Skapa platsen som du ska beskriva för ditt inre öga. Registrera färger, former, lukter, ljud och stämningar. Beskriv allting levande så att spelarna också kan se platsen framför sig. Det är ett bra sätt att skapa stämningar, till exempel i ett skräckäventyr.

Förfall för den skull inte till ett evigt beskrivande. Spelarna tycker att det är roligt att spela, tänka och prata själva. De vill inte lyssna på spelledarens föredrag om de 100 mest berömda byggnaderna i Metropolis.

Äventyret

Äventyret är det viktigaste. Spelarna har svårt att hålla stämningen uppe om inget roligt eller spännande händer. Få

spelare vill känna den oändliga tristessen under en vinter på den sibiriska tajgan (även om det finns undantag). De flesta kräver att handlingen rör sig framåt.

Lämna inte händelseutvecklingen åt spelarna. Då väljer de sin egen takt och allt blir lätt lite makligt. Driv fram handlingen så att de ständigt hamnar i svåra, roliga och vidriga situationer och tvingas ta snabba beslut. Rollpersonerna utvecklas till personligheter när de tvingas göra svåra val och handla snabbt. Då formas de av världen, samtidigt som de påverkar den.

Forcera för den skull inte rollspelet. En rapp handling kan innehålla långa och djupa diskussioner, vilda gräl och mycket rollspel. Se bara till att det är rollpersonerna som diskuterar, och inte spelarna.

Själva handlingen kan antingen vara noga uttänkt från början eller formas under spelets gång. För nybörjare rekommenderar vi en färdig handling från början. Få människor har en naturlig talang för improvisation.

Det betyder inte att handlingen ska styra rollpersonernas handlande. De styr över sina egna liv och väljer egna vägar. Om de inte gör som du har tänkt dig får du snällt stuvat om lite i äventyret.

Om spelet blir långrandigt kan det vara befogat att korta ned de långsamma partierna och lägga in lite action. Om spelarna vill rollspela långsamma partier kan de göras större och viktigare.

Om rollpersonerna gör något som helt förstör äventyret kan du varligt försöka leda in dem på rätt väg igen. Om de inte alls lyckas förstå vad de ska göra måste du hjälpa dem lite på traven. Rollspel ska vara roligt. Det är inte roligt att fastna och inte komma vidare. Men alla påtryckningar och ledtrådar måste lämnas försiktigt. Om rollpersonerna inte får styra över sina handlingar blir spelet tråkigt.

Även om du inte har någon färdig handling hela tiden, bör miljöer och personer vara utarbetade innan spelet börjar. Har du en välgenomtänkt miljö, befolkad av spännande spelledarpersoner, uppstår det lätt spännande händelser.

Spelarna

Spelarna ska ha roligt. Det är regel nummer ett för spelledaren. Om du ser spelarna som ett hinder i dina försök att skapa ett bra äventyr har du missat något viktigt. Du måste spela med spelarna, inte mot dem.

Moralisera inte över rollpersonernas handlande. Det är inte spelledarens sak att avgöra vad som är "rätt handlat". Spelarna spelar sina roller. Om de återskapar en trolig personlighet spelar de bra — sedan kan den personligheten vara vidrig eller bara göra korkade saker. Det hör inte hit.

En rollperson kan kanske inte utföra de handlingar som krävs för att äventyret ska fungera. Det vore att våldföra sig på hans eller hennes personlighet. Då får spelledaren finna sig i det och omarbota äventyret. En buddistmunk godtar inte ett erbjudande att utföra legoknektuppdrag. Gick spelaren med på något sådant skulle han spela dåligt.

Straffa inte rollpersonerna för att de beter sig dumt åt, genom att ta livet av dem eller låta det gå orealistiskt dåligt för dem. Följ handlingen någorlunda realistiskt, och anpassa den gärna något till rollpersonernas fördel. De är trots allt berättelsens hjältar. Det är spännande med hårt motstånd, men alla vill lyckas i slutändan. Ett lyckligt slut ger ofta lyckliga spelare.

Det gäller i alla fall nybörjare, och spelare som inte känner varandra så väl. Undvik att försätta rollpersonen i förödmjukande eller alltför pinsamma situationer om du inte känner spelaren väl och vet att han eller hon kan hantera det. Vana spelare som känner varandra kan spela förlorare, låta



sina rollpersoner långsamt gå under och låta dem genomgå de mest fasansfulla kval och konflikter. Men det förutsätter rejält vuxna människor eller ett väl sammansvetsat spelgäng där alla känner och litar på varandra.

Motarbete dåligt rollspel. Spelarna ska inte diskutera sinsemellan vad de ska göra, de ska spela sina roller. De ska inte använda kunskap som de har, men som rollpersonen saknar. Dåliga spelare hör vänligt men bestämt instrueras i vad det innebär att spela en roll. Ett bra sätt att få fart på en trög spelare är att se till att de andra rollpersonerna pratar mycket med hans eller hennes rollperson. Då tvingas han spela sin roll och upptäcker (förhoppningsvis) att det är roligt.

Undvik att spela för att vinna. Rollspel har inga vinnare eller förlorare. Vissa spelare försöker förtvivlat få sina rollpersoner att "lyckas" med äventyret, oavsett om det innebär en dålig rolltolkning. Det är rena dödsstöten för dem som verkligen vill rollspela. Spelet förvandlas till strategiska och taktiska överväganden och finter.

Om alla spelar så är allt gott och väl, men om några driver spelet "effektivt" kan det jaga bort dem som försöker rollspela personligheter med både starka och svaga sidor. För spelare med vinnarambitioner kan vi istället rekommendera något strategiskt brädspel, där det verkligen går att vinna.

En sak att tänka på är att framför allt kvinnliga spelare ofta har en tendens att tröttna och gå sin väg om spelet blir för "effektivt" och saknar rollspel. Betänk det om du undrar varför din flickvän gick hem efter en timme.

Ge spelarna tid att rollspela. Låt rollpersonerna gå omkring och prata och spela hur länge som helst. Låt dem strösa utanför handlingen, så länge alla har roligt. Ibland kan de roligaste delarna vara när rollpersonerna råkar i bråk med lokalbefolkningen i den lilla byn, eller ska köpa en kamel, eller blir förförda av den egyptiska guiden. Det behöver inte höra till äventyret. Men så fort spelet börjar flyta trögt hör spelledaren ingripa och sätta lite fart på handlingen igen.

Tillåt inte hur hopplösa kombinationer av rollpersoner som helst. En palestinsk aktivist, en övertygad sionist, en latinamerikansk machoman och en militant feminist låter kanske skojigt, men det är stor risk att de börjar gråla eller slåss sinsemellan redan under förtexterna. En sådan uppsättning rollpersoner skulle inte heller logiskt kunna samarbeta, då de har motsatta åsikter om saker som är grundläggande för deras liv.

Vill spelarna ha en så brokig skara måste de hjälpa till och förklara hur den kan existera. Rollpersonerna måste i så fall hållas samman av starka band — vara bundna i lojalitet

till varandra på något sätt. Spelledaren kan inte ensam avkrävas att få en sådan samling att fungera.

Se till att alla spelare deltar i spelet. En stark vilja kan lätt ta kommandot och trycka ned de andra. Ingen tycker om att vara nedtryckt, så det bör undvikas. Om någon spelare är odrägligt dominant kan du låta alla spelledarpersoner tilltala de andras rollpersoner, och låta dem uppleva roliga och spännande saker.

Alla måste få göra sin stämma hörd för att ha roligt. Om rollpersonerna har en inbördes hierarki, som gör att någon är ledare, ska alla minnas att det är rollerna och inte spelarna som har det förhållandet till varandra.

Sammanhanget

Spelet blir i allmänhet bättre om spelarna kan gestalta sina rollpersoner i flera äventyr, så att de lär känna dem. Det är en god anledning att försöka hålla rollpersonerna vid liv — de blir roligare och mer personliga ju längre de är med.

I sammanhängande äventyr, som kanske löper över flera år, kan spelarna känna att rollpersonen förändras och utvecklas. Låt alltid rollpersonerna påverka världen och påverkas av den. Om de gör något anmärkningsvärt blir de berömda eller ökända. Se till att de får vänner och fiender — att världen befolkas kring dem. Låt deras förflutna hinna upp dem och försätta dem i knipa med jämna mellanrum.

Flera äventyr kan sammanfogas med en röd tråd till en längre berättelse. Den röda tråden behöver inte vara så stor. Huvudsaken är att rollpersonerna på ett naturligt sätt förs från ett äventyr till ett annat. Världen måste också hänga ihop i alla äventyren. Den får inte förändra sig slumpmässigt. Då känner sig inte rollpersonerna hemma i sin värld.

Långa och sammanhängande äventyr kan också innebära att rollpersonerna tränger allt djupare in i något mysterium. De upptäcker gradvis att vad de trodde var en liten brottsorganisation, var i själva verket en världsomspännande konspiration.

Har du långa sammanhängande äventyr bör inte alla händelser höra till huvudhandlingen. Små sidoäventyr och falska spår gör spelet mindre förutsägbart och mer omväxlande.

Spelarna känner sig lättare hemma i världen om rollpersonerna har någon fast punkt. Låt dem gärna köpa hus, bli medlemmar av klubbar och föreningar, bli inblandade i politik och intriger. Då har de en plats i världen och hela spelet blir ett äventyr, utan att spelledaren måste hålla handlingen rullande hela tiden.



Äventyr i Kult kastar rollpersonerna in i händelser som går bortom alla kända gränser. Rollpersonerna går från det trygga och välkända till det skrämmande och okända. Deras värld rämner långsamt och visar sig vara långt mörkare än de anat. De känner sig personligen hotade, utsatta och hjälplösa, men lyckas ändå till sist avvärja faran och återställa ett slags ordning.

Äventyret kan delas upp i övergripande intrig, enskilda episoder, platsbeskrivningar och personer. Intrigen är handlingen. Enskilda episoder motsvarar kapitel i en bok eller scener i en film. Platsbeskrivningarna är den miljö där handlingen utspelar sig. Personerna är de som driver fram handlingen. Nedan följer ett försök till att bena upp ett äventyrs struktur för att visa hur det kan byggas upp utifrån olika idéer.

ÄVENTYR OCH KAMPANJER

Intrigen

Intrigen är berättelsens grundstomme, handlingen som den framträder om man skalar bort alla sidospår, enstaka händelser och utvecklingar. Det finns ett begränsat antal intriger som kan varieras i det oändliga genom att personer, miljöer och detaljer byts ut. Vi ger några förslag till intriger och händelser. De kan ge uppslag till hur ett äventyr kan byggas upp. Några glider in i varandra och äventyret kan ha mer än en intrig. Flera intriger kan sammanfogas i ett längre äventyr.

HINDRA NÅGOT FRÅN ATT HÄNDA Rollpersonerna kan vara livvakter och försöka förhindra att någon skadas, eller vakta ett föremål och hindra att det försvinner. De kan söka förhindra att en ond varelse inkarnerar på Jorden genom att bekämpa kultister och deras tjänare. De kan hindra en spådom från att uppfyllas. Variationerna är oändliga.

Äventyret tar en oväntad vändning om du låter det fruktade inträffa och ändå låter handlingen fortsätta. Rollpersonerna kan upptäcka att vad de försökte stoppa bara var en liten utväxt av ett större hot, som de nu istället måste ta sig an.

HITTA NÅGON ELLER NÅGOT Något är försvunnet. Det kan vara en person, ett föremål, till och med en plats. Det här är det klassiska detektiväventyret. Det kan utvecklas till en annan intrig när rollpersonerna hittar vad de sökte och kommer underfund med vad som pågår.

HÄMNAS En vän, familjemedlem eller annan anhörig har dödats eller skadats. Rollpersonerna söker gärningsmannen för att utkräva hämnd eller dra de skyldiga inför rättvisan. Det kan också vara någon annan som vill hämnas och använder rollpersonerna som agenter.

Hämnden kan utvecklas till en annan intrig när



rollpersonerna upptäcker att mer låg bakom dödsfallet eller övergreppet än de trodde. Kanske var inte vännen eller släktingen så oskyldig. Kanske är brottet bara ett i en serie.

LÖSA EN GÅTA En detektivintrig. Någon är mördad. Något är stulet. Någon har förvandlats och tagit omänsklig form. Någon köper upp en hel trakt och utrymmer den. Någonstans ifrån dyker levande döda upp och sprider sig i staden. Någon jagar rollpersonerna utan att de vet varför. Det finns hur många gåtor som helst. Rollpersonerna kan lösa ett mysterium, bara för att finna att bakom det döljer sig en ännu större gåta.

RESA En resa kan i sig vara en intrig, även om den kan kräva lite sidohandlingar för att bli intressant. En färd från vår värld genom illusionerna och ut i Metropolis eller Inferno kan vara ett helt äventyr.

SAMLA INFORMATION OCH BLI KLOKARE Rollspelsvarianten av "bildningsromanen". Rollpersonerna lär sig gradvis allt mer om något, antagligen om världen bortom illusionerna eller om ockulta sanningar. De slungas in i olika situationer i sitt sökande efter kunskap och lär sig saker under tiden. De förändras och får nya ambitioner vartefter deras kunskaper ökar. Handlingen kombineras helst med någon actionfylld intrig för att inte bli för träig.

SE TILL ATT NÅGOT HÄNDER Rollpersonerna måste se till att något inträffar: att den magiska ritualet utförs på rätt tid eller att en viss person eller varelse tar sig tillbaka till Metropolis i tid för att stoppa de onda makterna. Deras fiender försöker stoppa dem.



RÄDDA LIVET Rollpersonerna befinner sig i livsfara. De kan vara hotade av någon organisation eller av icke-mänskliga varelser, de kan drabbas av en okänd smitta eller av en förbannelse som kommer att döda dem om de inte lyckas häva den. De måste komma underfund med vad som ligger bakom faran och undanröja den.

De kan också tvingas rädda andra, vänner eller anhöriga, som befinner sig i livsfara eller är fångar någonstans.

Incitament

Intrigen förklarar inte alltid varför rollpersonerna väljer att ta del i handlingen, varför de gör vad de måste göra för att det ska bli något äventyr. De måste ha något incitament, någon drivkraft som får dem att handla. Det måste vara kopplat till intrigen och handlingen på ett naturligt sätt.

Rollpersonerna möts

De bästa äventyren bygger på att rollpersonerna är personligen involverade. Någonting i deras personlighet eller bakgrund tvingar in dem i intrigen. Ett sådant äventyr kräver att du styr spelarna när de skapar sina rollpersoner. Du kan kräva att vissa gemensamma nämnare finns så att alla kan fogas in i handlingen utan att det blir krystat. Här är några möjliga band mellan rollpersonerna, som du kan infoga innan rollpersonerna skapas eller i efterhand, när äventyret börjar.

Om det är svårt att foga in alla rollpersoner kan du

Incitament

Här är några grundläggande incitament som kan kombineras och broderas ut:

- Falsa anklagelser. Rollpersonerna måste finna sanningen för att inte själva anklagas för något.
- Förhindra något oönskat.
- Hämndlystnad
- Lojalitet mot person eller organisation
- Pengar
- Skyldig någon en tjänst
- Styrt av fördel eller nackdel (Chevaleresk kan få en man att rädda en kvinna t ex)
- Uppnå något önskat
- Utpressning

Rollpersonerna möts

- De är vänner och känner varandra
- De arbetar tillsammans eller har samma yrke och träffas genom arbetet
- De bor på samma plats
- De umgås i samma kretsar och är flyktigt bekanta
- De har ett gemensamt fritidsintresse som för dem samman
- De är släkt
- De gick i skolan tillsammans
- De har en gemensam vän som råkar ut för något
- De har en gemensam upplevelse i det förflutna
- De har gemensamma fiender
- De råkar befinna sig på samma plats och ramlar in i något tillsammans





Inledningen

- De bevittnar ett mord eller någon vän blir mördad
- En vän eller anhörig försvinner
- De får ett uppdrag
- De utsätts för ett överfall, en förbannelse, en sjukdom, får mystiska drömmar eller något annat som drar in dem i handlingen
- De blir lurade att göra något som drar in dem
- De hittar ett mystiskt föremål, möter en egendomlig person eller kommer till en mystisk plats
- Någon ber dem om hjälp
- De blir falskeligen anklagade för något och måste hitta den riktige gärningsmannen
- De bevittnar något som gör att de blir jagade
- Någon tror att de vet något som de inte vet och börjar jaga dem därför

Händelser

- Bakhåll
- Besatthet
- Bevakning av en person eller plats
- Biljakt
- Brottpsatsundersökning
- Drömmar
- Dödsfall
- Flykt undan fiender
- Fångenskap
- Förbannelse
- Förhör av fångar eller rollpersoner
- Förälskelser eller förförelscener
- Illusionerna rämnar
- Inbrott

delar upp dem i ett par grupper som känner varandra. Sedan hittar du på en länk mellan de två grupperna, som att en ur den ena gruppen känner en ur den andra.

Inledningen

Inledningen sparkar igång äventyret. Den kan vara lugn, så att rollpersonerna hinner lära känna varandra, eller våldsam så att de chockas in i handlingen. Rollpersonerna kan vara sammanfogade till en grupp före inledningen, eller mötas genom händelserna i inledningen. Det är en viktig del av äventyret. Det är här rollpersonerna ska förmås att gå i rätt riktning för att resten av handlingen ska fungera. Några förslag till inledning finns nedan, men de måste naturligtvis anpassas till handlingen.

Händelser

I rollspel är de enskilda händelserna ofta viktigare än den övergripande intrigen. Spelet är koncentrerat på här och nu. Om en enskild episod är spännande gör det inte så mycket att den övergripande handlingen är dålig. Men en aldrig så snygg intrig kan inte hjälpa upp ett äventyr med tråkiga episoder. Händelserna till vänster kan förekomma i alla typer av äventyr. Anpassa dem efter omständigheterna. En del händelser är lugna, andra är snabba och actionfyllda. Blanda lugna och fartfyllda händelser så att spelet får ett omväxlande tempo.

Förvecklingar

Intrigen utvecklar sig aldrig spikrakt. Då kan rollpersonerna inse vad som kommer att hända. Det måste finnas sidohandlingar, villospår och förvecklingar som gör att handlingen tar en oväntad vändning. Här intill är förslag på några förvecklingar.

Slutet

Ett alltför tamt slut kan bli en antiklimax på ett actionfyllt äventyr. Spelarna förväntar sig ofta någon form av slutstrid eller något stort avslöjande i slutet. En bra historia har en början och ett slut, så ett äventyr som rinner ut i sanden känns inte som någon färdig berättelse. Försök att knyta ihop trådarna i slutet



och lämna några stora avslöjanden till den allra sista spelomgången.

Platser

Platsbeskrivningarna är lika viktiga som intrigen. De bestämmer stämningen. Skräckberättelser utspelar sig ofta i trygga hemmiljöer som raseras när fasorna kommer krypande. Kult har en hårdare bakgrundsmiljö. Det är i slummen, på människofientliga institutioner, i sterila kontorslokaler och på skumma klubbar som äventyren börjar. Därifrån kan de röra sig längre bort från verkligheten, in i drömvärldar eller till bortom illusionerna. Ingenting hindrar att du använder en vardagligare miljö, men det är svårare att foga in den i spelets bakgrundsvärld.

Att flytta handlingen till en ny plats när en ny episod inleds är ett enkelt sätt att byta stämning och skapa omväxling. Det betyder inte att du måste skicka rollpersonerna fram och tillbaka över hela jordklotet. Det räcker med att låta dem röra sig mellan olika miljöer i en och samma stad.

Detaljrikedomen i platsbeskrivningarna bestäms av hur du ska använda dem. En vardaglig miljö som rollpersonerna bara passerar igenom kan beskrivas översiktligt, improviserat. Miljöer som är stämningsskapande beskrivs mer ingående. Du kan åstadkomma en förväntan om att något vidrigt ska inträffa genom att beskriva en lugn och fridfull miljö ingående, men lägga in illavarslande detaljer som att gardinerna rör sig trots att det är vindstilla och att skuggorna kryper upp längs väggarna.

Vissa miljöer måste du beskriva detaljerat. Förväntar du dig att rollpersonerna ska bryta sig in



och undersöka ett rum noga måste du vara beredd på att beskriva det i detalj. Inför ett inbrott eller en kommandoråd är det klokt att noga skriva ned en beskrivning av platsen där de ska ta sig in.

På platser som är något utöver det vanliga är det dina beskrivningar som vägleder spelarnas fantasi. Kan du inte ge konkreta beskrivningar av Metropolis' rasslande galler, smogfyllda gränder och slingrande brandtrappor kan du inte förvänta dig att spelarna ska leva sig in i miljön.

Spelledarpersoner

Personerna för handlingen framåt. Intressanta SLP kan rädda en dålig intrig. Här gäller samma regel som för platser. Viktiga personer måste beskrivas ingående i förväg. Bipersoner kan du improvisera fram när du behöver dem. I avsnittet Spelledarpersoner och varelser finns en mall för hur du skapar viktiga personer.

Spänningen i en person hänger på att han eller hon inte är endimensionell. En intressant person har oanade djup som gradvis avslöjas när rollpersonerna möter personen i olika sammanhang. En mångfacetterad person skapar en spänning genom att rollpersonerna aldrig kan vara säkra på hur han eller hon ska agera.

Kampanjer

En kampanj är en serie av flera äventyr som rör sig kring något gemensamt ämne. Äventyren kan fogas samman på olika sätt. De kan vara kapitel i en större,



övergripande intrig. De löper de ofta från enkla äventyr med harmlösa motståndare till komplicerade intriger där rollpersonerna möter fasansfulla fiender i slutet. En annan form är fristående berättelser som hålls samman av en röd tråd, men inte byggs upp mot en gemensam klimax.

Den första formen passar bäst ihop med den bakgrundsvärld som presenteras i grundreglerna till Kult. Det börjar oskyldigt med att rollpersonerna konfronterar harmlösa motståndare, men snart upptäcker de att bakom den första fienden döljer sig en långt farligare kontrahent. De undersöker sina nya motståndare, bara för att finna ännu större fiender i bakgrunden. Så kan de gradvis ledas från ett rutinemässigt gängmord i sina hemkvarter till världsomspännande konspirationer som leds från Inferno.

Delarna i kampanjen kan sammanfogas på olika sätt. Enklarest är att göra en löpande handling som rollpersonerna måste följa. De får information i äventyr 1 som leder dem vidare till äventyr 2, och ny information där som leder dem till 3, osv.

Mer komplicerad, men också mer givande, är modulprincipen. Kampanjen har en fastställd början och ett fast slut. Alla äventyr däremellan kan spelas i vilken ordning som helst. Vilken vändning kampanjen tar beror på vad rollpersonerna väljer att göra. De får information i inledningen som kan leda dem till flera episoder. Vilken de väljer först avgör hur resten av handlingen utvecklar sig.

En så löst konstruerad kampanj kräver mer improvisation från spelledaren, men är mer tillfredsställande för spelare som vill känna att de själva påverkar handlingen.

- Infiltration
- Informationssökning i arkiv el. dyl.
- Jagade av mördare eller monster
- Kapningar
- Kommandoråd
- Konfrontation med motståndare
- Magiska ritualer
- Möte med spelledarpersoner
- Olyckor och katastrofer
- Resa
- Sex
- Sjukdom
- Strid
- Vilse

Förvecklingar

- Besatthet
- De jagar fel person
- De olika rollpersonerna slits mellan olika mål och impulser
- Falsk information leder dem fel
- Fienden hittar dem
- Förälskelse eller passion ger någon nya lojaliteter
- Gruppen splittras
- Illusionerna rämnar
- Komplexiteten hos problemet ökar och nya nivåer frigörs
- Kroppsliga förändringar hos rollpersonerna
- Mentala förändringar hos rollpersonerna
- Nya fiender eller vänner tillkommer
- Ny information tillkommer
- Någon ljuger
- Utomstående dras in i handlingen





Alla varelser är beskrivna enligt en särskild mall som gör det lätt att direkt använda dem i spelet. När du skapar nya varelser till dina egna äventyr kan du använda samma mall.

Börja med att bestämma varelsens egenskapsvärden. Utgå från dem när du beräknar sekundära egenskaper. Det kan bli väldigt konstigt om den till exempel har låg rörlighet men ändå många handlingar. Det kan förekomma i vissa fall, men då måste det finnas någon förklaring till det.

Du behöver inte använda reglerna i rollbeskrivningen med egenskapspoäng och färdighetspoäng. En människa kan ha mycket lägre eller högre egenskapsvärden än en genomsnittlig rollperson. Sätt ut de värden du anser lämpliga.

SPELLEDAR- PERSONER OCH VARELSER

Du behöver inte heller balansera fördelar, nackdelar och färdigheter mot varandra som när du skapar en rollperson. Sätt ut fördelar, nackdelar, förmågor, begränsningar och färdigheter som passar varelsen utan att tänka på poängantalet. Ange färdighetsvärden som är rimliga utifrån vad personen eller varelsen har sysslat med. Låt dem bara i undantagsfall överstiga värdet i egenskapen som styr färdigheten.

Den mörka konsten

I mörkret som omger oss jagar vilsna varelser. De smyger genom skuggorna, ständigt redo att kasta sig över mänskligheten. Deras klor glimmar i mörkret och deras käftar är uppspärade i våldsamma vrål. De tar sin kraft från mörkret omkring och inuti oss.

Alla varelser i Kult behärskar de mörka krafterna, i olika hög grad. Vissa vandrar genom livet utan att någonsin kunna styra sitt mörker medans andra

suger näring och kraft från sitt inre kaos.

Genom att kanalisera dessa krafter kan man påverka sin omgivning, förvrida den och förändra verkligheten. Man kan använda sitt eget mörker för att skada och döda andra varelser.

I Kult representeras detta av att alla varelser har en färdighet kallad Den mörka konsten. Denna färdighet visar hur väl varelsen kan använda sin inreboende ångest och sitt raseri för att rasera verkligheten omkring sig.



Jonathan Cordinger

Död och förtvivlan följer i Jonathan Cordingers spår. Han verkar i skuggorna, står bakom kulisserna. Hans händer är färgade med blod och hans sinne är tomt såsom Intet.

Han är utestängd från alla världar, en vilsen varelse i Maskinens evigt tickande urverk. Hans krafter är större än någon människas, än någon uppvaknad, kanske större än arkonternas.

Hans fader har förskjutit honom och sänder sina lönnmördare och krigare att döda sin arkomma. Infernos skarprättare smyger i mörkret kring halvblodet, redo att slå till.

I försvar har Cordinger förklarat krig mot de etablerade makterna, och de tre världarna Elysium, Limbo och Inferno. I denna sak drivs han av hat och en önskan att hämnas de oförätter som han åsamkats, men lika stark är hans tro på sig själv som den yttersta makten, den helande kraften och det drivande hjärtat.

Cordinger driver kriget mot Maskinens väktare från Elysium. Där har arkonter och dödsänglar minst makt och där kan han bygga upp sina horder och spänna sitt nät av ondska och korruption över mänskligheten.

Han hatar köttets förgängliga fängelse och ser människorna som svaga kreatur, värdiga endast evig fördömmelse. Men han har även upptäckt själar som besitter oanade krafter. Det är dessa själar som kommer att utgöra tungan på vågen när den sista cykeln närmar sig sitt slut. Och dessa själar skall Jonathan Cordinger äga.





Serenade

Som sin herres högra hand söker Serenade efter de flyende. Hans forne herre, som fjättrats för Serenades eget nöje, har flytt. Den avfällige mördaren fann med hjälp av kvinnan en väg ut från Infernos hallar. De undkom den eviga pinan.

Om detta skulle komma till de fördömdas käne-dom vore Inferno dömt att förintas. Revorna i illusionen skulle snabbt rasera allt vad Astaroth byggt upp, alla eldar skulle slockna och nefariterna skulle åter igen dras in i det oformliga mörker varifrån de kommit.

Detta fruktar Serenade och hans likar mer än något. I Inferno har de funnit en plats där de kan få utlopp för sitt hat mot mänskligheten. Om detta skulle raseras vore fördömsen förlorad och de skulle själva steglas på pinornas eviga hjul.

Serenade drivs av ett outsläcktligt hat mot den varelse som tagit hans plats hos hans herre och missbrukat det förtroende som ålades honom. Han söker denna flykting med en iver som saknar motstycke hos dessa plågornas furstar. Hans hopp är att kunna återföra Heatseeker till Inferno, bunden och besegrad, för att därmed slå fast att det inte går att fly undan den yttersta domen. För att uppnå detta mål är han villig att offra allt han tidigare uppnått.



DEN MÖRKA KONSTEN

Denna färdighet används av en varelse när han vill förändra verkligheten omkring sig. Den baseras på Ego och den effekt man kan uppnå med färdigheten begränsas av varelsens mentala egenskaper.

Med denna färdighet kan varelsen ta kontroll över omgivningen och använda den för sina egna ändamål. Räckvidden är lika med varelsens Ego/2 meter i diameter. Han kan kontrollera föremål som väger upp till hans Ego/2. Dessa föremål är inte begränsade till de som finns lösa inom räckvidden. Även föremål som ligger begravde i marken eller i väggar kan frigöras med denna färdighet och användas i strid.

Den skada som kan orsakas med hjälp av denna färdighet motsvaras av den skada som föremålet skulle ha orsakat om det använts direkt av varelsen. De föremål som inte kan användas direkt som vapen orsakar skada enligt reglerna i kapitlet om olyckor.

Observera att all eventuell skadebonus används för att beräkna skada, även om inte varelsen fysiskt håller i vapnet eller föremålet.

I strid används färdigheten som vilken annan stridsfärdighet som helst. Den undviks enligt reglerna för närstrid. Effekten beräknas utifrån färdighetsvärdet i Den mörka konsten.

En fördel som användare av denna färdighet har gentemot sina motståndare är att den tillåter upp till Ego/4 attacker per runda (dock minst 1), om det finns föremål nog att kontrollera och som kan användas för att attackera med.

Den som använder färdigheten förlorar 10 poäng i uthållighet per runda på grund av ansträngningen.

Beskrivning av varelser

Alla varelser i Kult beskrivs enligt följande format. Här inkluderas all information som behövs för att använda varelsen i ett äventyr.

ARCANUM METROPOLI: En grundläggande källa till information om Metropolis är Leonardo Da Vincis verk Arcanum Metropoli. I denna bok beskrivs de mest kända av De varelser som återfinns i Kult, och många andra som mänskligheten inte träffat på än. Boken innehåller beskrivningar av Da Vincis egna möten med dessa varelser, och är ofta fragmentariska och kryptiska. Det är upp till spelledaren att slutgiltigt forma en varelses psykologi och fysiologi.

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: läggs till eller dras ifrån det egoslag som görs när rollpersonerna möter en varelse i en chocksituation. Spelledaren avgör vilka situationer som kräver ett egoslag.

FÖRFLYTTNING: Antal meter varelsen kan förflytta sig per stridsrunda.

HANDLINGAR: Antal i normala fall.

INITIATIVBONUS: Beräknad utifrån egenskaperna.

SKADEBONUS: Beräknad utifrån egenskaperna.

SKADEKAPACITET: Beräknad utifrån tåligheten. Vissa varelser har speciell skadekapacitet genom att varje kroppsdel lever sitt eget liv också sedan kroppen sönderdelats. Då anges det. Väldigt mäktiga varelser kan ibland ta flera dödliga sår innan de slutgiltigt dör. Det anges i så fall.

UTHÅLLIGHET: Beräknas utifrån tåligheten.

MENTAL BALANS: Anges för människor. För en typ av människor kan ett antal tärningar anges för att slumpa fram den mentala balansen, sedan ett genomsnittligt värde.

NATURLIG RUSTNING: Hur mycket effekt varelsens hud eller skal absorberar.

BEGRÄNSNINGAR: Välj bland begränsningarna i Bortom det mänskliga eller hitta på egna. Du behöver inte räkna poäng för att få rätt antal begränsningar. Välj så många som är lämpligt för att varelsen ska bli som du vill ha den.

FÖRMÅGOR: Välj bland förmågorna i Bortom det mänskliga eller hitta på egna. Du behöver inte räkna poäng för att få rätt antal förmågor. Välj så många som är lämpligt för att varelsen ska bli som du vill ha den.

MÖRKA HEMLIGHETER: Anges för mänskliga spelledarpersoner.

FÖRDELAR: Anges för mänskliga spelledarpersoner. Om en typ av person beskrivs kan det genomsnittliga antalet poäng för fördelar anges. Du bestämmer sedan exakt vilka fördelar en viss individ har.

NACKDELAR: Anges för mänskliga spelledarpersoner. Om en typ av person beskrivs kan det genomsnittliga antalet poäng för nackdelar anges. Du bestämmer sedan exakt vilka fördelar en viss individ har.

FÄRDIGHETER: Väljs fritt. Du behöver inte använda poängsystemet i rollbeskrivningen. Spelledarpersoner kan ha både fler och färre färdigheter än rollpersonerna har när de börjar spelet. Välj de färdigheter som är rimliga och ange ett troligt färdighetsvärde för varje.

ANFALLSSÄTT: Anges om varelsen har naturliga vapen som tänder eller klor.

DEN MÖRKA KONSTEN: Färdighetsvärdet i Den mörka konsten.

Exempel:

Nefariten Serenade letar efter något som kan användas mot de fiender han konfronterar med. Rummet är kallt och utan lösa föremål. Serenade sträcker ut sina händer och använder Den mörka konsten. Murbruk rasar ned från taket och elektriska ledningar faller sprakande till golvet. Serenade sträcker återigen ut sina armar och ledningarna flyger mot nefaritens offer.

Exempel:

Serenade slungar de strömförande ledningarna mot sina offer. Han väljer att snärja dem kring halsarna på sina offer och orsakar därmed skada som om han skulle ha försökt strypa dem, inklusive eventuell skadebonus. Dessutom orsakar ledningarna skada på grund av att de är strömförande, enligt reglerna i kapitlet om olyckor.



Maskinen skapades och styrs av krafter vi glömt bort. Dessa krafter har låst in oss i vårt fallna paradys. De döljer sanningen för oss med alla medel, och sprider skräck och förtvivlan över hela världen.

Där illusionerna rämnar stiger onämnbara varelser in och förgör sanningen. De sliter våra själar i stycken och dömer oss till evig pina. De jagar oss för sitt nöjes skull, de åtrår våra glömda krafter.

De är våra fångvaktare.

FÅNGVAKTARNA

Demiurgen

Ingen vet säkert vem Demiurgen var. I vår verklighet är vi helt okunniga om hans existens. Han började försvinna någon gång i mitten av 1500-talet och försvann strax före första världskriget. Av Metropolis invånare är det bara Astaroth och arkonterna, enstaka dödsänglar, serafim och varelser från utanför vår verklighet som är medvetna om den ställning som Demiurgen hade, och den makt han fogade över.

I Metropolis mitt vilar Demiurgens citadell. Detta citadell utgör universums medelpunkt och utstrålar både kaos och överjordisk symmetri. Från detta citadell styrde Demiurgen sitt kosmos och i dess salar experimenterade han med nya illusioner för att hålla mänskligheten inspärrad.

Få vet vad som döljer sig bakom de stumma järnportar som spärrar vägen in till Demiurgens citadell. Ingen nu levande eller död varelse kan minnas dess kammare och gemak.

JÄRNBOKEN Demiurgen har efterlämnat sig ett arv. Detta arv lever i legenderna både i våra världar och i

Metropolis. Dess existens upptar sinnet hos likväl arkonter som dödsänglar, serafim som liktorer.

Demiurgens bok av järn.

Enligt legenderna om Demiurgen nedtecknade denne allt han företog sig i en enorm bok, med sidor av järn. I boken nedtecknades sanningen om vår existens, sanningen om varför vi måste hållas inspärrade, och sanningen om hur man skall kontrollera vårt fängelse.

Denna bok vilar i Tårarnas sal, i hjärtat av Demiurgens citadell. Enorma stenänglar vakar över skrivpulpeten, med boken, bläckhornet och pennan. Änglarnas tårar av blod ekar i tystnaden. Deras klagan smeker väggarna och de väntar tålmodigt på sin herres återkomst.

Järnboken utgör centrum av skapelsen, och utövar ett stort inflytande på de varelser som styr över Metropolis i Demiurgens frånvaro. Den uppfyller deras väsen och styr deras begär.

Astaroth

Demiurgens mörka tvilling är Infernos härskare. Han har under hela vår fångenskap styrt över helveten och dödsriken där människorna plågas mellan sina liv.

Varför Astaroth inte förslavades tillsammans med resten

av mänskligheten är en gåta. Kanske var han för mäktig för att underkasta sig Demiurgens påbud, kanske var han Demiurgens betrodd.

Oavsett sanningen har Astaroth skakats av Demiurgens



försvinnande. Efter att ha sökt igenom Metropolis och de tre fängelserna försökte han tränga sig förbi de blinda portar som vaktar Demiurgens citadell. Han tvingades fly efter att endast ha kommit genom de yttre hallarna. Svårt sårad återkom han, och vägrade berätta vad som hade hänt honom. Strax därefter började han samla sina legioner och steg in i vår värld.

Flera av hans anhängare vittnar om att han har förändrats efter Demiurgens försvinnande. Han har utvecklat nya sidor, blivit sökande och grubblande. Vissa går så långt som att påstå att han håller på att utvecklas till den nye Demiurgen. Men han är fortfarande Mörkrets furste. Han drar till sig och charmar dem som har negativ balans. Han hämtar kraft ur andras lidande och ångest.

Efter Demiurgens försvinnande är Astaroth troligen den mäktigaste varelse i vårt kosmos. I Inferno har han total makt över världen. Där kan han styra tid och rum, varelser och materia. Så länge Infernos eldar brinner existerar Astaroth.

Ingen av Astaroths jordiska skepnader påverkas av magi och de kan obehindrat styra alla varelser med en mental balans på -50 eller lägre. Han kan befinna sig på flera platser samtidigt i olika skepnader. Han kan styra tiden efter eget bevåg.

Astaroth har enligt legenden hundratals olika namn och skepnader, alla med olika egenskaper och krafter. Två av dessa är väl rotade i mänsklighetens historia. Härföraren och Vilddjuret.

HÄRFÖRAREN

Arcanum Metropoli: *Då steg Härföraren fram ur mörkret, och jag skådade hans ljus... tagit mänsklig form, en bedräglig skepnad med blekvitt skinn och mörkt av ålder och erfarenhet... hans utstrålning drog till sig soldaterna och de lade ner sina liv för den de kallade Herre... och i mörkret glimmar*

de hans rovdjursögon... hans blick skar genom min själ och blottade mina hemligheter...

HÄRFÖRAREN			
RÖR	80	UTS	15
UPP	50	STY	100
EGO	80	UTB	100
TÅL	100	KAR	50

VILDDJURET

Arcanum Metropoli: *Då jag skådade in över torget märkte jag en stank av skräck och död... ett hav av blod... vid kropparna skymtade en hopkrupen best som darrade av raseri och blodtörst... vilddjurets kästar lyftes mot månarna och ett gurglande vrål skakade byggnaderna... Bestens klor skrapade mot stenarna då han reste sig upp, vaggande överkroppen fram och tillbaks... en vagt människoliknande form, förvriden till en grotesk parodi...*

VILDDJURET			
RÖR	80	UTS	2
UPP	50	STY	100
EGO	50	UTB	1
TÅL	100	KAR	2

Arkonterna

Arkonterna var Demiurgens mäktigaste tjänare, enligt honom själv de första väsen han skapade. De har ägnat årtusenden åt att hindra oss från att fly från vårt fängelse. Många av centralfigurerna i våra gamla legender är arkonter som vandrat i vår värld i skepnad av människor, hjältar eller gudar.

Arkonterna var ursprungligen tio, men fyra försvann under maktstriderna som följde Demiurgens försvinnande. De sex som återstår kämpar nu om kontrollen över Metropolis och vår värld. Kampen rasar om vem som skall ta Demiurgens plats, och på så sätt få kontroll över Maskinen.

De har otaliga namn och skepnader. I mänskliga skrifter benämns de sex kvarvarande: Kether, Binah, Geburah, Tiphareth, Netzach, och Malkuth.

Arkonternas sanna skepnader finns i deras palats i Metropolis. Dessa skepnader är helt omänskliga och ofattbara för en oupplyst människa. De sex palatsen har portaler mot platser i vår värld där arkonternas viktigaste tjänare finns.

De fyra försvunna arkonterna är Chokmah, Chesed, Hod och Yesod. Deras palats i Metropolis står tomma.

Arkonterna är inte individer i mänsklig mening. De är principer, materialiserade idéer som formar illusionen. Ingen vet om de har ett jagmedvetande eller inte. Deras hela väsen finns inbyggda i palatsen i Metropolis. Vad de tänker, tycker och planerar — om de ens gör det — är bortom vår fattningsförmåga. Vi tolkar dem utifrån våra mänskliga referensramar och ger dem en mänsklig form.

Den stora lögnen hålls samman av arkonterna, som härskar över liktorerna och miljoner mindre tjänare av mänskligt och omänskligt ursprung. De mänskliga tjänarna vet sällan vem de arbetar för. Bara några tusen anar sanningen. Ett fåtal människor känner till sanningen och tjänar villigt arkonterna i utbyte mot makt och rikedomar.

Arkonternas organisation är löst sammanhållen. Den saknar en naturlig ledare sedan Demiurgen försvann. De tio arkonterna ansvarade ursprungligen för var sin del av världen: Nordamerika, Latinamerika, Europa, Sovjetunionen, Kina, Sydostasien, Mellanöstern, Afrika, Indien och Australien/Stilla Havet. När fyra arkonter försvann försökte de sex kvarvarande ta över makten över de lediga områdena: Mellanöstern, Afrika, Latinamerika och Indien. Striden rasar fortfarande mellan dem.

Varje arkont har en egen organisation med egna arbetsmetoder. Arkonternas organisationer arbetar också utanför det egna geografiska området, men har bara total makt inom det egna området.

I ledningen för varje arkonts tjänare finns ett sändebud, en mäktig varelse med mandat att styra arkontens andra slavar och mänskliga tjänare. Sändebudet återspeglar arkontens egen "personlighet" och är så nära en inkarnat arkonterna i allmänhet kommer i vår verklighet.

Arkonternas organisationer har en oerhörd makt och stora resurser. Deras samlade tillgångar överstiger vida vad USA eller de europeiska staterna kan prestera på alla områden: militärt, ekonomiskt och politiskt. Stora delar av värld-

Härföraren

Modifikation till skräckslaget:
+10 (endast i strid)

Förflyttning: 40 m/SR

Handlingar: 9

Initiativbonus: +67

Skadebonus: +19

Skadekapacitet:

19 skrämmor = 1 lätt sår

18 lätta sår = 1 allvarligt sår

16 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 10 dödliga sår

Uthållighet: 530

Naturlig rustning: ingen

Förmågor: Kontrollerar alla med mental balans -50 eller lägre. Egoslag med effekt 20+ för att undgå kontrollen. Sprider nackdelar och sänker omgivningens mentala balans. För varje dag i Härförarens sällskap sjunker balansen ett steg, lägst ned till -100. Befallande röst. Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet. Regenererar. Telepati. Telekinesi — 1 ton 50 m/sek

Färdigheter: Alla vapenfärdigheter 100. Samtliga vapenmanövrer 50. Klättra 50. Simma 50. Smyga 50. Undvika 50. Akrobatik 50. Fallteknik 50. Förhörsteknik 50. Köra fordon 50. Ockultism 100. Pilot 50. Slåss tvåhant. Språk — samtliga mänskliga. Stridskonst: Kommandoträning (Slag 100, Spark 75, Kast 50, Grepp 50, Parera 75. Samtliga budomanövrer 50)

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten:
100

1
5
9



Vilddjuret

Modifikation till skräckslaget:

+10 (endast i strid)

Förflyttning: 40 m/SR

Handlingar: 9

Initiativbonus: +68

Skadebonus: +19

Skadepacitet:

19 skrämor = 1 lätt sår

18 lätta sår = 1 allvarligt sår

16 allvarliga sår = 1 dödligt sår
dör först efter 10 dödliga sår

Uthållighet: 530

Naturlig rustning: 2 poängs
hud

Förmågor: Kontrollerar alla
med mental balans –50 eller lägre.
Egoslag med effekt 20+ för att
undgå kontrollen, Sprider nackde-
lar och sänker omgivningens men-
tala balans. För varje dag i
Vilddjurets sällskap sjunker balan-
sen ett steg, lägst ned till –100.
Befallande röst, Okänslig för eld,
elektricitet och radioaktivitet,
Regenererar, Telepati

Färdigheter: Duka 75, Gömma
sig 75, Kasta 50, Klättra 50, Leta
50, Dolkar 75, Klubbor 75,
Stångvapen 50, Svärd 75, Yxor 75,
Kastvapen 50, Slag 80, Spark 70,
Kast 60, Grepp 60, Skallning 50,
Undvika 50

Anfallssätt: efter vapen

Den mörka konsten: 100

dens resurser är i deras händer. De kan kalla in polis eller militär mot misshagliga personer, förfälska bevismateriel, döda eller hota motståndare och styra medier och information. Allt utan att någon anar någon styrning uppfirån.

Arkonternas maktkamp har orsakat öppna strider mellan deras olika betrodda tjänare. Några arkonter vill upprätthålla ordningen genom att utse en egen demiurg, men kan inte enas om vem som är mest lämpad. Kether arbetar för att de ska invänta Demiurgens återkomst.

Malkuth, rebellen bland arkonterna, har öppet deklarerat sitt uppror mot Demiurgen och de andra fem arkonternas styre. Hon har brutit med de andra och ställt sig på mänsklighetens sida.

Känner sig arkonterna hotade, eller misstänker de att en människa har fått kännedom om illusionen och den sanna verkligheten, börjar de agera. Först används påtryckningar och förtäckta hot. Deras mäktiga kontakter kan förhindra att en misshaglig artikel eller bok publiceras. De kan direkt konfrontera personen och tvinga honom till tystnad.

Räcker inte det blir hoten mer påtagliga — hus bränns ned, mänskliga tjänare misshandlar den misshagliga, varelser från andra sidan illusionen jagar offret, falska intyg förvisar folk till mentalsjukhus, osv. Envisa personer kan anklagas för brott. Falska bevis fabriceras och oförvitliga vittnen dyker upp.

Hjälper inget annat likvideras personen, på vanligt sätt eller med magi om så är nödvändigt. Det är en åtgärd som viddas först i sista hand eftersom den alltid innebär att människan genomgår en oviss återfödelse, utanför arkonternas kontroll.

Arkonternas manifestationer

Arkonterna tar sällan mänsklig skepnad. De påverkar i stället vår värld genom manifestationer. En manifestation är inte en varelse, utan ett resultat av arkontens påverkan av ett område på Jorden.

När Netzach, krigets och segerns arkont, påverkar ett område utbryter krig och oroligheter. Om Binah, den arkont som styr fantasm och traditionalism, manifesterar sig ökar fanatism och misstron mot allt nytt i området. Kether, härskarmaktens arkont, manifesterar sig i en stark centralmakt i områden där han går in. Arkonterna kan på så sätt påverka ett område i vår värld eller en grupp människor genom en manifestation som kommer att styra politik, religion, moral och världsbild.

Manifestationen åstadkoms delvis med hjälp av arkontens liktorer som går in i ledande skikt i området och styr utvecklingen, men i lika hög grad beror den på arkontens direkta påverkan.

Kether



Kether är den ursprungliga arkonten. Han var den förste att skapas av Demiurgen inför fängslandet av människan. Kether är också den mäktigaste av arkonterna. Hans makt kan mäta sig med Demiurgens.

Hans palats i Metropolis är det högsta och mäktigaste. Det sträcker sig som en pelare mot den mör-

ka skyn. De vidsträckta salarna och korridorerna är fyllda av tjänare, en myllrande armé av lojala slavar. Bara mindre delar av palatset är förfallna, även om de nedre våningarna gradvis vittrar sönder och föms på tjänare. Palatset är till stora delar täckt av ärgad koppar. Väggarna pryds av ett oändligt antal formlösa skulpturer av mäktiga ledare från verkligheter långt bortom vår egen eller Metropolis. Kether dominerar palatset fullständigt och hans tjänare kan ses som delar av honom.

Kether personifierar den obetvingade härskaren. Han är den styrande principen, den som födde de övriga arkonterna ur sin blotta existens. Hans närvaro föder obrottslig lojalitet i alla tjänare. Bara att närma sig hans palats, eller hans sändebud i illusionen, får människor att se honom som den rättmätige härskaren över deras liv.

Kether utövar sin makt genom kungahus och adliga familjer. Hans inflytande är stort i länder styrda av traditioner och kungahus med reell makt. Kethers liktorer har sedan årtusenden infiltrerat kungahus, adelsfamiljer och kejserliga blodslinjer. Hans inflytande var oerhört starkt före industrialismens genombrott, men under 1900-talet har det gradvis minskat. Utvecklingen har förvirrat honom och skadat hans maktstruktur. Kether hatar Malkuth intensivt, eftersom han inser att hon delvis ligger bakom förändringarna.

Kether vill återinföra ett feodalt styre i hela världen, moderniserat men ändå fast förankrat i tanken på den gudomliga härskaren. Ett samhälle utan Malkuths rebelliska idéer, lett av auktoritära härskare utan respekt för de liv-
egnas liv och egendom.

Rafaeliter

En viktig del av Kethers strykor utgörs av Rafaeliter. Detta är de sista av Demiurgens mest betrodda tjänare. Under





Demiurgen användes de som soldater i kriget mot de få uppvaknade som hotade Maskinen. Efter att Demiurgen försvann steg deras ledare, Rafael, fram och tog över detta krig. Nu bevakar de Maskinen, redo att när som helst slå ner på den eller dem som hotar dess existens.

Fyra Rafaeliter är posterade utanför De blinda portarna. Rafael och de resterande Rafaeliterna söker oavbrutet genom de tre fängelserna, Metropolis och Labyrinten efter spår som kan leda dem till dem som hotar Demiurgens skapelse.

RAFAELITER

Arcanum Metropoli: *Matthias nedtecknade även historien om Rafael och dennes följeslagare... stod starka då Demiurgen försvann... stolta och obarmhertiga... följer sin Herres kull... magnifika vingar... långt vitt eller svart hår... draperade i långa vita klädnader... omgivna av ett vitt ljus... Beväpnade med lansar eller svärd och sköldar...*

RAFAELITER	
RÖR 10+2T10 (21)	EGO 2T10 (11)
STY 10+2T10 (21)	KAR 2T10 (11)
TÅL 10+2T10 (21)	UPP 10+1T10 (16)
UTS 10+2T10 (21)	UTB —

Binah



Binah är den tredje av de ursprungliga arkonterna. Hon var ursprungligen lika mäktig som Kether, men kommunismens fall i det forna östeuropa har försvagat henne. Tidigare aspirerade Binah på att bli den nya demiurgen, men efter de senaste utvecklingarna i Elysium fall saknar hon allt stöd.

Binah tror inte på Demiurgens återkomst, men är beredd att stödja alla försök att få fram en ny härskare bland arkonterna. Hon fruktar att alla möjligheter att hålla kvar ett traditionellt släktsamhälle bland människorna annars faller samman.

Binahs palats är det största efter Kethers, men lägre och mer oregelbundet till formen, byggt i mörk sten och förstenat trä. Mörka valvbågar reser sig över en labyrint av större och mindre salar, sammanbundna med trappor och ringlande gångar. Salarerna är smyckade med målningar, reliefer och statyer av långlivade släkter och familjer hämtade från platser långt från vår värld.

Människor som kommer till palatset dras snart in i intrigen och tilldelas en plats i de komplicerade släkt- och gruppmonster som råder. Det är omöjligt att få något gjort i Binahs palats utan förenas i blodsband, låta sig adopteras, ingå äktenskap eller på annat sätt infoga sig i kollektivet.

De nedre delarna av citallet är försänkta i evigt mörker. Under Binahs palats finns de centralaste delarna av Labyrinten, som sträcker sig under staden.

Binahs tjänare är bundna till varandra och arkonten med komplicerade släktband som förpliktigar och ger privilegier enligt uråldriga mönster. Palatset är genomsyrat av åldriga

intriger och konspirationer mellan olika blodslinjer. Ritualer och ceremonier kringgärdar alla åtaganden. Binah representerar familjens, släktens och gruppens makt över individen. De mångas behov väger tyngre än den enskildes. Tidigare arbetade hon genom adelsfamiljer och hamnade ofta i konflikt med Kether.

Geburah



Geburah är en av de mäktigaste av de kvarvarande arkonterna. Han arbetar aktivt för att bli den nya demiurgen. Geburah står för den obarmhertiga rättsskipningen, lagar utan medlidande och "öga för öga, tand för tand". Han agerar genom rättsväsendet, genom åklagare, domare, advokater och jurister. Han har stort inflytande

över hela världen genom sin dominans av rättsväsendet.

Under Demiurgen var Geburah obrottsligt lojal, och han hoppades länge att arkonternas härskare skulle återvända. Nu har han allt mer vant sig vid tanken på att han är en värdig efterträdare. Om Demiurgen återvände skulle Geburah förmodligen utmana honom i kampen om makten.

Geburahs palats är en dyster plats, fylld av byråkratiska irrgångar och mörka fängceller. En labyrint av större och mindre korridorer, spiraltrappor och rasslande hissar förbinder palatsets olika delar. Allt är minutiöst organiserat med kontrollanter, rapportörer och övervakare som ser till att tjänarna gör vad de ska. Minsta förseelse straffas med tortyr eller döden. Geburahs tjänare följer slaviskt de hundrausentals regler som gäller i palatset. Alla går i ständig skräck för att straffas. Palatsets nedre delar består bara av fänghålor och tortyrkammare.

Människor som kommer till Geburahs palats känner instinktivt skräcken för att göra fel, för att bryta någon regel och bestraffas. Den som anklagas och döms för något brott kan inte låta bli att ta på sig hela skulden och känna att straffet, hur absurt hårt det än är, bara är rättvist.

Geburah är den arkont som hatar Malkuth mest intensivt. Hans hat omfattar också Tiphareth, som han helst vill oskadliggöra "innan hon går Malkuths hädiska väg".

Tiphareth



arkonternas liktorer.

Tiphareth är närmast lättad över Demiurgens försvinnande. Hon betraktade alltid dekretet från Demiurgen och de tre främsta arkonterna som ett hinder för sin egen verksamhet. Efter försvinnandet har hon utvecklat sina nätverk och knutit kontakter med de mest osannolika varelser, från Astaroths generaler till de vandrande makterna gudar.

Tiphareths palats är en labyrint av gallerier där konst-

Rafaelit

Modifikation till skräckslaget:

-10

Förflyttning: 11 m/SR

Handlingar: 4

Initiativbonus: +9

Skadebonus: +5

Skadekapacitet:

6 skrämmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 135

Naturlig rustning: 8 p

Färdigheter: Automatvapen 16,

Gevär och armborst 16, Pistol och

revolver 16, Tunga vapen 16,

Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 18,

Strängvapen 18, Svärd 20,

Akrobatik 18, Första hjälpen 15,

Språk — samtliga mänskliga,

Kontaktnät: himmelska varelser

20

Anfallssätt: 2 Klor 15 (skr 1-7 ls

8-14 as 15-22 ds 23+) eller enligt

vapen

Den mörka konsten: 15



verk och idéer från alla världar och tidsåldrar finns samlade. I de lägre gallerierna finns uråldriga konstverk från mänsklighetens barndom före fångenskapen samlade. Gallerier, konsthallar, inspelningsstudior och mediacentrar i vår värld är delar av Tiphareths palats.

Arkontens tjänare är konstnärer, informationsspridare, fixare och kontaktexperter. Palatset är en knutpunkt där varelser från flera världar möts.

Netzach



Netzach är en av de mäktigaste arkonterna. Han arbetar för att bli den nya Demiurgen. Hans största motsståndare är Geburah och Tiphareth.

Under Demiurgen var Netzach en lydig general och överbefälhavare över de gudomliga styrkorna. Efter försvinnandet stödde han först Kether, men har

gradvis kommit fram till att Härskaren inte är stark nog att ta upp Demiurgens fallna mantel. Inför hotet från Astaroth anser Netzach att han själv måste ta ansvar för Demiurgens verk, om inte allt ska falla samman.

Netzachs palats är ett väldigt befästningsverk med torn och försvarsverk i flera lager. Alla hans tjänare är soldater och palatset styrs med järnhård militär disciplin. Människor som kommer dit inordnas snabbt i den militära strukturen, tilldelas rang och postering och får en uppgift i palatsets försvar.

Netzach representerar konflikt, krig och konkurrens. Han uppmuntrar krig och konflikter överallt i världen. Han agerar genom militärer, vanligen befäl av hög rang. Genom dem kontrollerar han stora delar av världens militärmakt.

Netzach befinner sig i öppen konflikt med Astaroth och Malkuth. Netzach är primärt intresserad av att besegra Astaroths legioner, och anser att alla medel är tillåtna för att uppnå målet. Han kan till och med tänka sig att samarbeta med Malkuth eller med dödsänglar för att besegra Mörkets furste.

Malkuth



Malkuth är Rebellen bland arkonterna. Under Demiurgen var hon den arkont som stod människorna närmast. Det var Malkuth som en gång skapade vår värld som ett fängelse. Hela vår verklighet är på sätt och vis en manifestation av Malkuth. Hon formade den ur sitt eget väsen. I forntiden dyrkades hon

som Moder Jord, den levande naturen.

När Demiurgen försvann övergav Malkuth de andra arkonternas interna maktkamper och gick över på mänsklighetens sida. De senaste 200 åren har hon ägnat åt att uppmuntra städernas framväxt, stödja teknik och forskning för att hjälpa människorna att vakna upp. Det har ställt Malkuth i öppen konflikt med Astaroth och nästan alla andra arkonter. Netzach försöker febrilt tillintetgöra hennes planer.

Malkuths tjänare är ofta människor. Hon tar hellre till sig sina fallna syskon som hon lockar med kunskap, makt

och slutligen upplysning och gudomlighet. Hon har initierat tvivelaktiga vetenskapliga experiment, ser till att lagstiftningen luckras upp så att genteknik och medicinsk teknik kan utvecklas och stöder den expositionsartade stadstillväxten som skapar det våld och sönderfall där människorna vaknar ur fångenskapen.

Hennes palats är en oregelbunden struktur av stål, glas och sten fylld av mer eller mindre mänsklig teknik och magi. Invändigt är det större än något av de andra, många gånger större än vad det utåt sett antyder. Det är kraftigt befast med omfattande magiska skyddsanordningar, för att hålla de andra arkonternas styrkor borta. Portar från många platser i Europa och Nordamerika går till hennes palats. Det sägs att den som kan ta sig till palatsets innersta, där Malkuths själ vilar, kommer att vakna upp.

Chokmah



Chokmah är en av de försvunna arkonterna. Tidigare var han tillsammans med Kether och Binah en av de tre mäktigaste. Han och Binah var de första som skapades ur Kethers existens. Chokmah var nästan lika kraftfull som Kether själv och utmanade denne om den högsta makten bland arkonterna.

Chokmah var lojal mot Demiurgen, men ansåg att Kether hade alltför stor makt. När Demiurgen försvann övergick konflikten i öppen strid. I förvirringen som följde försvann Chokmah. Om Kether förintade honom, eller om han drog sig undan när ingen annan arkont stödde honom vet ingen.

Hans palats är förfallet. Ursprungligen hörde det till de högsta, men nu ligger det i ruiner. Rummen, schakten och korridorerna är täckta av aska och damm. Allt är dött. Det finns inga tjänare i de tomma salarna. Det enda som finns kvar är skulpturer av gudar och religiösa symboler som ligger strödda i askan och dammet. De målade fönstren är krossade. Väggmålningarna flagnar. Gradvis slukas palatset av berget det står på.

Chesed



Chesed var en av de minst betydelsefulla arkonterna redan från början. Han försvagades än mer när Europa koloniserade Afrika, hans huvudområde. När han försvann kastades Afrika in i kaos. Chesed representerade hjälp och medlidande, den allomfattande förlåtelsen. Han syfte var att göra vår fångenskap så

uthärdlig att vi inte drevs till att slå oss fria.

Hans försvinnande har underlättat vårt uppvaknande och vissa lärda har spekulerat i om uppvaknade människor ligger bakom försvinnandet. Cheseds liktorer har likviderats, gått under jorden eller anslutit sig till Binahs styrkor i Afrika. De vet ingenting om vad som hände Chesed.

I Metropolis har Cheseds palats nästan helt förintats och förvandlats till en grushög. Bara de lägsta nivåerna finns fortfarande kvar, tomma och övergivna.



Hod



Hod var en mäktig arkont som samarbetade nära med Geburah. Han försvann i maktkampen efter Demiurgens försvinnande. Hod stod för det obarmhjärtiga straffet. Han var rättsväsendets bödel utan medlidande. Hod agerade via polis och rättsväsende. Geburah har tagit över största delen av hans organisation.

Hod hatade Malkuth och Tiphareth, och förutsåg till viss del deras svek mot Demiurgen och de andra arkonterna.

Hans palats i Metropolis är en rätvinklig, mörk struktur fylld av fängceller, tortyrkammare och avrättningsplatser. Enstaka bödlar irrar fortfarande omkring i korridorerna, glömda fångar försmäktar i cellerna, men i stort är palatset tomt. De övre våningarna har fallit samman.

Yesod



Yesod var en mindre kraftfull arkont, som med kapitalismens födelse fick en viss makt. Han var en av de fyra som försvann i maktkampen efter Demiurgen.

Yesod stod för den hänsynslösa rovdriften av andra människor, den korrumperade affärsmannen och politikern. Han agerade via företagsledare, politiker och rika makt-havare. Hans plats har till stor del tagits över av dödsänglarna Nahemoth, Gamichioth och Sathariel. Malkuth bekämpar de tre dödsänglarna, och har delvis lyckats slå tillbaka dem.

Yesod arbetade för att bygga upp ett världsomspännande nät av korruption och rovdrift. Genom det kunde människan fångas effektivare. Makt korrumperar alltid, både inom politik och religion. Korrumperade människor vaknar inte ur fångenskapen.

Hans tjänare var politiker, företagsledare och rika och maktlystna människor. De har delvis övergått till att tjäna de tre dödsänglarna.

Dödsänglarna

De tio dödsänglarna är Astaroths närmaste underlydande. De är en förvrängd spegelbild av de ursprungliga tio arkonterna. Deras ursprungliga uppgift var att tjäna mörkrets furste och det är troligt att de skapades för att balansera makten mellan Demiurgen och Astaroth.

Före Demiurgens försvinnande var dödsänglarna kopplade till Inferno. Där plågade de syndare efter döden och slogs om makten över helvetets olika salar. Efter försvinnandet tappade Astaroth intresset för Inferno. Han ägnade hela sin uppmärksamhet åt Metropolis och åt Elysiums ruttnande fält. Dödsänglarna lämnades åt sig själva. Samtidigt sinade strömmen av syndare till helvetet. Allt färre människor trodde på fördömsen. Inferno tömdes på plågade och dödsänglarna klev in i vår värld.

Några av dem fortsatte att tjäna Astaroth. Andra hade egna planer på att gripa makten och betvinga och förgöra mänskligheten. Några ägnade bara vår värld en ointresserad blick och återvände till Inferno.

I Inferno har dödsänglarna groteska former som ständigt förändras. I vår verklighet väljer de att vara mer eller mindre mänskliga.

De tio dödsänglarna har var sitt verksamhetsområde, en princip som de representerar. Varje dödsängel förkroppsligar en dödssynd. De uppmuntrar, planerar och utför dåd knutna till den ondskan de representerar.

Dödsänglarna arbetar genom att korrumpera. De får människor att tappa hoppet, gripas av cynism och sedan söka utlopp för sin ångest i våld och ondskan.

från arkonterna går dödsänglarna ofta fysiskt in i de manifesterade områdena för att själva ta kontroll över utvecklingen.

Thaumiel



Thaumiel är den mäktigaste av dödsänglarna. Kethers förvridna skugga. Han tjänade direkt under Astaroth som hans överbefälhavare innan han bröt med sin herre. Astaroth försöker krossa honom, men kan inte avvara tillräckligt av sin makt för att lyckas. En öppen konflikt närmar sig med stormsteg.

Thaumiel personifierar despotismen, den orättfärdige härskaren som med blodiga händer krossar allt motstånd och undanröjer tänkbara konkurrenter om makten. Bara Netzach och Astaroths legioner kan hota honom.

Thaumiels palats är ett väldigt palats nedsprängt i Inferno. I rader av tronsalar residerar dödsängeln underlydande, ordnade i en strikt hierarki från furstar till slavar. Hackordningen prövas hela tiden i blodiga strider. Den starkaste har makt över de svagare. Längst ned finns mänskliga fångar som plågas i palatsets fänghålor.

Människor som kommer till Thaumiels palats underkastar sig dödsängelns makt och lyder blint alla som är starka nog att betvinga dem.

Chagidiel

Chagidiel hör till de mindre kraftfulla dödsänglarna. Han är Chokmahs mörka skugga, en tvilling till den försvunne patriarken bland arkonterna. Chagidiel lyder fortfarande

Dödsänglarnas manifestationer

Liksom arkonterna kan dödsänglarna påverka ett område eller en grupp människor genom en manifestation. Många krigsområden, tortyrcenter och fruktansvärda diktaturer har orsakats av dödsänglarnas manifestationer. Till skillnad



Astaroths order, men planerar att göra uppror mot sin herre. Astaroth är medveten om faran och inväntar rätt tillfälle att krossa Chagidiel en gång för alla.

Chagidiel personifierar faders övergrepp på sina barn och dem som står honom nära. Han är den onda patriarken. Han agerar genom föreståndare för barnhem och andra institutioner som påstår sig agera för barnens väl. Hans sändebud är auktoritära fadersfigurer som förgriper sig på barnen de har i sin vård. Chagidiel dödar barnens hopp och förvränger deras bild av vad det är att vara människa.

Hans inflytande är begränsat men antalet människor som följer honom är stort. Människornas inre mörker överträffar Chagidiels vildaste förhoppningar. Han kanaliserar människornas inre mörker så att det passar hans egna planer. Hans tjänare får makt att krossa allt hopp hos barnen de plågar.

Chagidiels palats är ett fångläger för döda barn, där dödsängeln mänskliga tjänare och deras offer plågas i evighet. Palatset är uppbyggt av mörka celler längs långa korridorer, tortyrkammare och djupa schakt fyllda av fångar. Alla människor som inträder i Chagidiels palats tar ett

barns skepnad och begränsas till ett barns erfarenheter och känslor.

Sathariel



Sathariel är en av de mindre kraftfulla dödsänglarna, även om hon är betydligt farligare än Chagidiel. Hon lyder Astaroths order, men agerar i eget intresse vid sidan om. Astaroth uppskattar hennes tjänster och har skickat henne flera legioner.

Sathariel är skräcken för ursprungligt kaos, den förtärande modern som slukar sina barn och sprider död och förintelse. Hon agerar genom religiösa och politiska extremister i hela världen. Hon förgör civilisationer och försöker kasta ned oss i ett manifesterat helvete som vi själva skapar ur mörkret inom oss.

Människor som följer henne är ofta inte medvetna om vem de tjänar. Hon göder destruktiva impulser och uppmuntrar identitetsupplösning och kaos. Hennes mänskliga tjänare utför meningslösa våldsdåd och sprider politiskt kaos.

Sathariels palats är en förfallen labyrint fylld av uråldriga varelser som inte finns någon annanstans bortom illusionerna. Medvetande och kultur försvinner.

Gamichicoth

Gamichicoth hör inte till de betydelsefulla dödsänglarna. Han är Cheseds förvridna avbild och förlorade en del av sin makt när arkonten försvann. Gamichicoth lyder Astaroth av skräck för represalier. Han krälar inför sin herre och vågar inte öppet göra uppror mot denne.

Gamichicoth personifierar hungern som paralyserar och krossar oss, hungern som tvingar oss på knä och fördriver de sista resterna av mänsklighet.

Han agerar genom hjälporganisationer, Internationella valutafonden, FN och statliga biståndsorgan. Han exporterar ruttet utsäde, förgiftad mat och oanvändbara verktyg. Allt går genom han tjänare, samvetslösa människor som vet vem de arbetar åt.

Dödsängeln har litet inflytande men många människor





arbetar åt honom. De sprider villigt ondska längs vägar som Gamichicoth anvisar. Han kanaliserar människors hat och habegär och ser till att det leder till hungersnöd.

Gamichicoth bidar sin tid. Som Sathariel tänker han agera när de andra dödsänglarna har krossat

varandra och Astaroth är försvagad.

Gamichicoths palats hör till de mindre i Inferno, rum efter rum av steril sten där hettan eller kolden är på gränsen till det outhärdliga och det aldrig finns tillräckligt med vatten eller mat. Inga plågoandar behövs för att plåga de döda, de torterar varandra i kampen om det lilla som finns.

Människor som kommer in i palatset och inte kan motstå dödsängeln påverkan grips av obetyinglig hunger, törst och kold eller hetta. De förlorar alla betänkligheter och är beredda att utföra vilka brott som helst för att komma över en kopp vatten, en brödbit eller en filt.

Golab



Golab är en av de mäktigaste dödsänglarna. Bara Thaumiel och Hareb-Serap kan mäta sig med honom. Han är Geburahs motsats, torteraren som plågar för perverterat nöjes skull utan att söka uppföstra eller bestraffa.

Golab var Astaroths chefstorturare i Inferno och har förblivit lojal mot

sin herre. Han följer Astaroth på hans fälttåg och experimenterar fram fasansfulla tortyrmeter på fångar och tjänare som överlämnas till honom.

Golab personifierar smärtan, den eviga smärtan som förvrider och krossar, smärtan som får oss att förråda allt vi tror på och får oss att börja älska våra plågoandar.

Han agerar genom dödspatruller, torturare, militärer, poliser och ljusskygga myndigheter i diktaturer. Alla som tillfogar sina medmänniskor smärta vinner hans gillande. Det råder ingen brist på människor som är villiga att tjäna Golab. Människornas dragning till smärtan förvånar ibland till och med dödsängeln.

Golab har stort inflytande genom alla sina tjänare och genom närheten till Astaroth. Han är i konflikt med Thaumiel för misstanken om hans planerade förräderi, och med Hareb-Serap för att han konkurrerar om platsen närmast Mörkrets furste.

Golabs palats är en väldig tortyrkammare. Han är den dödsängel som hyser flest människor i sitt palats. Åtskilliga miljoner plågas i hans kammare. Alla människor som stiger in i palatset och inte motstår dödsängeln påverkan känner en obetyinglig lust att tillfoga och lida smärta.

Togarini

Togarini är en av de minst betydelsefulla dödsänglarna. Han är Tiphareths mörka skugga. Innan Demiurgen försvann var hans makt mycket större. Då tjänade han direkt under Astaroth och knöt samman dödsänglarnas organisationer.

Efter försvinnandet försökte Togarini göra uppror, men besegrades lätt av sin herre. Dödsängeln lyckades undkomma utplåning och flydde till vår verklighet, där han nu är



permanent inkarnerad.

Togarini personifierar döden. Inte den befriande döden, utan döden som evig plåga, döden fångslad i det ruttnande köttet. Han är kopplad till olika typer av levande döda. Han kanaliserar vår dödsängest och gör den till en permanent plåga. Hans makt består

bara så länge vi fruktar döden.

Han hoppas kunna återta sin plats bland de andra dödsänglarna så snart Astaroth har störtats. De andra ignorerar honom så länge.

Togarini har inte längre något palats. Kanske är det förstört, kanske har Astaroth eller dödsängeln själv dolt det så att det inte går att finna.

Hareb-Serap



Hareb-Serap är en av de tre mäktigaste dödsänglarna. Han är Netzachs förvridna avbild, den onda krigaren. Hareb-Serap hör till dem som fortfarande tjänar Astaroth. Han lyder blint sin herres order. Som överbefälhavare för mörkrets legioner svarar han bara inför Mörkrets furste själv.

Hareb-Serap personifierar den meningslösa striden utan segrare, där alla till sist ligger döda på slagfältet. Han förbereder de fördömdas legioner inför Den yttersta dagen.

Han agerar genom militärer och paramilitära organisationer som söker den meningslösa striden. Hareb-Serap kanaliserar människors dödslängtan och destruktivitet i strid och konflikter. Han har stor makt och hoppas att ta över Thaumiels ställning och resurser när Astaroth bestämmer sig för att krossa den upproriska dödsängeln.

Hareb-Serap och Golab befinner sig i en eskalerande konflikt, men lojaliteten mot Astaroth hindrar öppna strider. Dödsängeln stora skaror av fördömda legionärer bidar också sin tid. De hatar och fruktar sin herre mer än andra infernovarelser, eftersom de ständigt sänds att slaktas på slagfältet. Människor som kommer dit och inte kan motstå dödsängeln påverkan grips av blodtörst och angriper alla som tycks svaga nog att besegras.

Samael



Samael hör till de mäktigaste dödsänglarna. Han är en förvriden skugga av Hod, bödeln bland arkonerna. Han ignorerar konflikten mellan Astaroth och de andra dödsänglarna, och inriktar sig på att öka sitt eget inflytande i världen.

Samael har ingen lojalitet mot Astaroth, men lyder Mörkrets furste i fruktan för sin egen existens. De andra dödsänglarna undviker konflikter med Samael.

Samael personifierar den blinda vedergällningen, blodshämnden som förgör både hämnare och offer. Han har stor makt bland människorna och miljoner människor lyder under honom.

Som alltid står människorna själva för onskan. Samael



Liftaren

Modifikation till skräckslaget:

+5

Förflyttning: 25 m/SR

Handlingar: 7

Initiativbonus: +38

Skadebonus: +11

Skadekapacitet:

17 skramor = 1 lätt sår

16 lätta sår = 1 allvarligt sår

14 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Tar 3 dödliga sår innan han dör

Uthållighet: 430

Naturlig rustning: —

Förmågor: Befallande röst,

Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100.

Egoslag för att undgå kontrollen.

Ser auror, Telepati, Telekinesi

100 kg 10 m/sek

Färdigheter: Klättra 50,

Skjutvapen: samtliga 50, Smyga 50,

Närstrids- & kastvapen: samtliga

75, Gömma sig 75, Leta 50,

Fallteknik 50, Överlevnadskonst

50, Förklädnad 30, Köra bil/mc

50, Skugga 50, Kampsport: karate

(Slag 75, Spark 60, Parera 40,

Undvika 35)

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten: 50

kanaliserar den så att just hans makt ökar. Han är inte i strid med någon av de andra dödsänglarna och arkonterna ignorerar honom. Geburah är den enda som aktivt bekämpar honom. Det förekommer intensiva strider mellan liktorernas och Samaels delar av maffian.

Samaels palats är en straffanstalt där alla inbillade eller verkliga brott bestraffas tusenfalt. Efter Golah är han den dödsängel som har flest mänskliga fångar i sitt palats. Människor som kommer dit och inte kan motstå dödsängeln påverkan grips av våldsamt hämndbegär och påminner sig gamla oförrätter som måste sonas med blod och smärta.

Gamaliel



Gamaliel hör till de mindre kraftfulla dödsänglarna, men många människor följer honom. Han är Yesods perverterade avbild, passionen som förgör istället för att skapa något nytt. Han ignorerar helt konflikten mellan Astaroth och de andra dödsänglarna och bryr sig ytterst lite om konflikten mellan arkonter och dödsänglar.

Gamaliel har brutit alla band med sin forna herre utan att göra uppror. Astaroth lämnar honom i fred tills han har besegrat de upproriska.

Gamaliel personifierar övergreppet, all snedvriden och sadistisk passion som människor bär inom sig.

Han kanaliserar människors egen aggressiva eller förvrängda passion för att öka sin egen makt. Ibland samarbetar han sporadiskt med Chagidiel, Geburah bekämpar honom eftersom hans tjänare ofta bryter mot lagen.

Nahemoth



Nahemoth är den av dödsänglarna som har minst makt. Till stor del är det självvalt. Han har valt att slukas av den princip han företräder och har dragit sig tillbaka till sina egna purgatorier i Inferno. Till stor del har han upphört att existera och därigenom gradvis befriat människor ur Inferno.

Astaroth och de andra dödsänglarna ignorerar honom. Inga arkonter utom Malkuth bryr sig om honom. Hon försöker aktivt förinta honom.

Nahemoth personifierar uppgivenheten och hopplösheten som paralyserar och förblindar. Han agerar knappast längre i vår värld. Han har inga tjänare kvar bland människorna.

När han var aktiv kanaliserade han människornas rädsla för framtiden, förändringar och utveckling i uppgivenhet och hopplöshet. När illusionerna började falla tappade han sitt grepp om mänskligheten. Malkuth har alltid aktivt bekämpat Nahemoth, men först när Demiurgen försvann kunde hon gå till anfall i stor skala.

Nahemoths palats är till största delen övergivet — oändliga korridorer och salar fyllda av damm och uppgivna minnen. Enstaka tjänare sitter häglösa i hörnen och stirrar ut i luften. Människor som stiger in i palatset utan att kunna motstå dödsängeln påverkan grips av en förlamande uppgivenhet, sjunker ned på golvet och sitter kvar tills något för dem därifrån.

Inkarnater

Några av de varelser som dyker upp i vår värld är Inkarnater. De har sin sanna skepnad någon annanstans, i Metropolis torn eller Infernos flammande hallar. Den varelse vi möter är en aspekt av ursprunget, på samma sätt som hela vår värld bara är en aspekt av Metropolis.

Det är bara de mäktigaste varelserna som kan skapa inkarnater. I vår värld känner vi till inkarnat av Astaroth och enstaka dödsänglar. Även arkonter kan skapa inkarnat.

Inkarnaten har bara ett urval av varelsens egentliga egenskaper och förmågor. Den begränsas i sin makt av att tvingas ta form i vår värld och göra sig synlig för människor.

Inkarnater kan dödas, men varelsen kan alltid återskapa sin skepnad inom 24 timmar genom att inta en mänsklig kropp och förvrida den. En varelse kan samtidigt ha flera inkarnater och alltså på sätt och vis befinna sig på olika ställen samtidigt. Alla inkarnat behåller alltid en eller flera aspekter av sitt ursprung. Detta gör det möjligt att känna igen de inkarnater man träffar. Det vill säga om man besitter de rätta kunskaperna.

Trots att en inkarnat tillåter en varelse att direkt styra skeenden utanför Metropolis väljer få varelser att ta form om de istället kan skicka en tjänare. När en inkarnat dödas tar varelsens ursprungsform viss skada och om samtliga inkarnater av en varelse dödas samtidigt kan den dö, eller åtminstone säras allvarligt. Att Astaroth och dödsänglarna valt att gå in i vår värld med flera inkarnater är ett tecken på desperation.

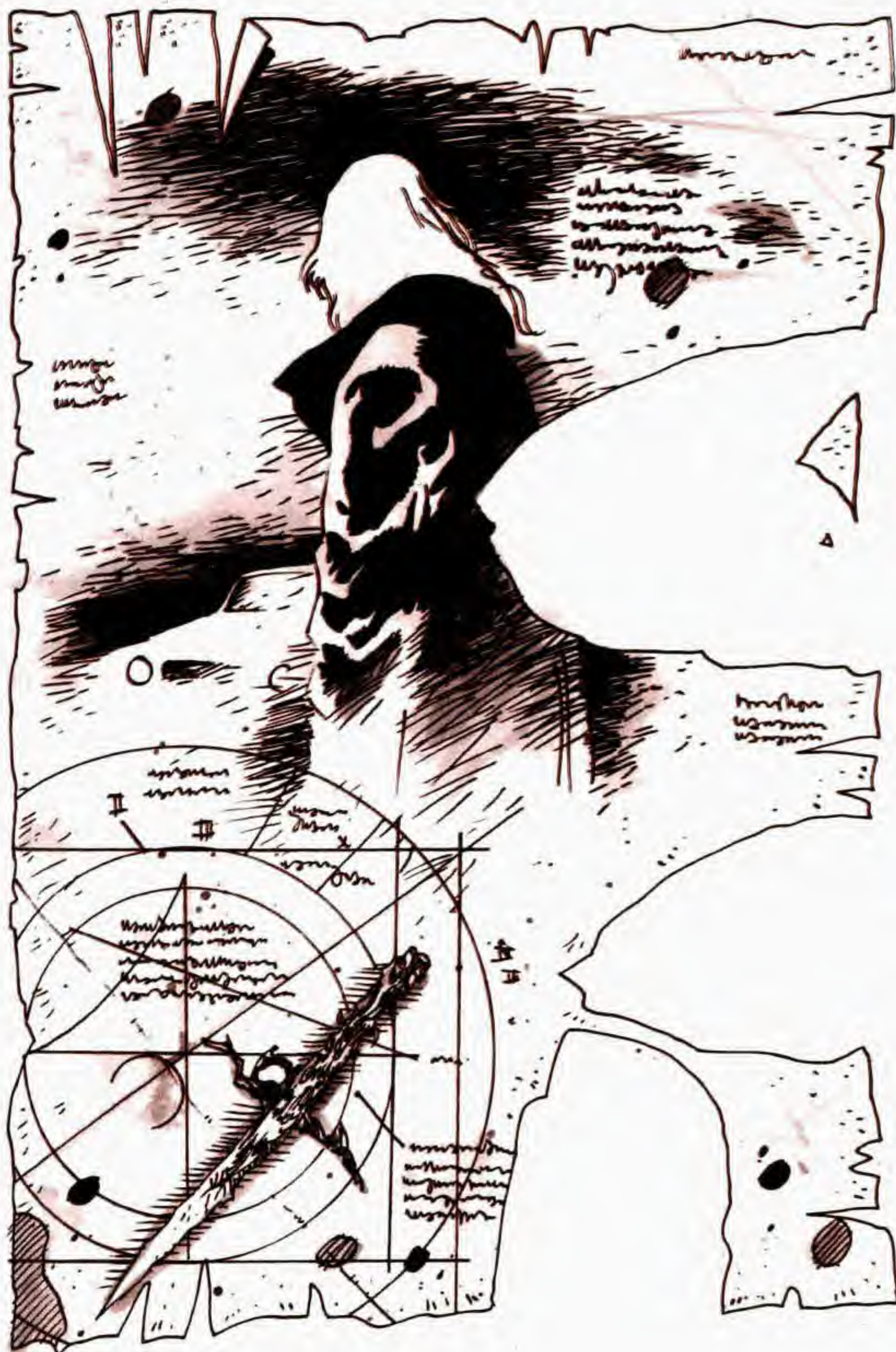
Arkonterna kan också ha inkarnater, men de väljer mer sällan att ta form i vår värld. De agerar hellre genom sina tjänare. I undantagsfall kan en arkont ta form som inkarnat, men det är mycket ovanligt.

En av dödsänglarna har inkarnerat sig som en episk massmördare och lämnat ett outplånligt spår efter sig i människors medvetanden, främst i USA.

LIFTAREN

Arcanum Metropoli: I det disiga ljuset skymtade jag endast den långa rocken som dolde en missbildad kropp. Då han steg in i fordonet glimmade hans klor till i ljuset från en lykta som dinglade vid vägposten. Med sträv röst talade han till föraren, och luften tjocknade av ondska. Så stängde han dörren efter sig och då fordonet körde iväg ekade hans vilda skratt i den tomma staden... Gamaliel inkarnerad till mänsklighetens mardröm...

LIFTAREN			
RÖR	50	UTS	5
UPP	50	STY	50
EGO	40	UTB	50
TÅL	80	KAR	40



Liktorer

Modifikation till skräckslaget:
±0

Förflyttning: 15 m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +19

Skadebonus: +9

Skadekapacitet:

9 skrämor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

Uthållighet: 240

Naturlig rustning: 2 p

Förmågor: Befallande röst,
Telepati, Telekinesi 100 kg 10
m/sek, Okänsliga för eld

Färdigheter: Varierar mellan olika individer beroende på yrke och ställning. Normalt sett ett tiotal färdigheter på 50 och ett tjugotal på 30. Liktorn talar alla mänskliga språk.

Anfallssätt: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Grepp 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

Den mörka konsten: 30

Servilier

Modifikation till skräckslaget:
-10 (i verklig skepnad)

Förflyttning: 8 m/SR

Handlingar: 3

Initiativbonus: +4

Skadebonus: +4

Skadekapacitet:

6 skrämor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår



Liktoreerna

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 135

Färdigheter: Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 20, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 16, Leta 16

Anfallssätt: Klor 18 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-25, ds 26+) eller enligt vapen

Den mörka konsten: 5

Serafim

Modifikation till skräckslaget: -10

Förflyttning: 6 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +1

Skadepacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 85

Naturlig rustning: 5

Färdigheter: Slåss utan vapen 15, Undvika 10,

Anfallssätt: 2 Klor 15 (skr 1-7 ls 8-14 as 15-22 ds 23+)

Den mörka konsten: 10

Lupider

Modifikation till skräckslaget: -

Förflyttning: 8 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +3

Skadebonus: +3

Skadepacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

Liktoreerna är våra fängvaktare. De skapades enligt legenderna av Malkuth när vår värld formades. Deras ursprungliga uppgift är att bevaka mänskligheten och de är inlåsta i Elysium tillsammans med oss. När Demiurgen försvann utbröt förvirring bland liktoreerna. Många tog tillfället i akt att låta frustrationen över tusentals års fångenskap gå ut över oss. Andra anslöt sig till Astaroth eller blev personliga tjänare åt arkonterna.

Liktoreerna ser i våra ögon ut som människor. De innehar nyckelpositioner i stater, företag och organisationer och försöker hålla människorna okunniga. Många fanatiska rörelser har haft liktorer i sina led. De föredrar att arbeta diskret, men det är känt att liktorer har startat förödande krig för att nå sina syften.

Arkonterna arbetar nästan uteslutande genom liktorer i vår värld. De kräver total lydnad av liktoreerna och litar på sin kraft att kuva de förvirrade slavarerna.

LIKTORER

RÖR	20+2T10 (31)	UTS	ITS (5)
UPP	20+2T10 (31)	STY	20+4T10 (42)
EGO	20+2T10 (31)	UTB	20+4T10 (42)
TÅL	20+4T10 (42)	KAR	10+2T10 (21)

LIKTORER

Arcanum Metropoli: Den vördade faderns skepnad skiftade likt en irrsyn på en het dag. Ena stunden stod biskopens utsände framför mig, i den andra stunden stod en vidrig, likblek uppenbarelse på hans plats... enorma valkar... blåsvarta naglar och en bred grinande mun... skinnets var vitt och man kunde skåda varelsens pulserande organ... stanken var överväldigande... skarpa tänder... Med den kraftiga handen slet liktoren huvudet av min tjänare. Endast det faktum att varelsen sedan slukade den stackars gossens kropp gav mig tillfälle att undkomma..

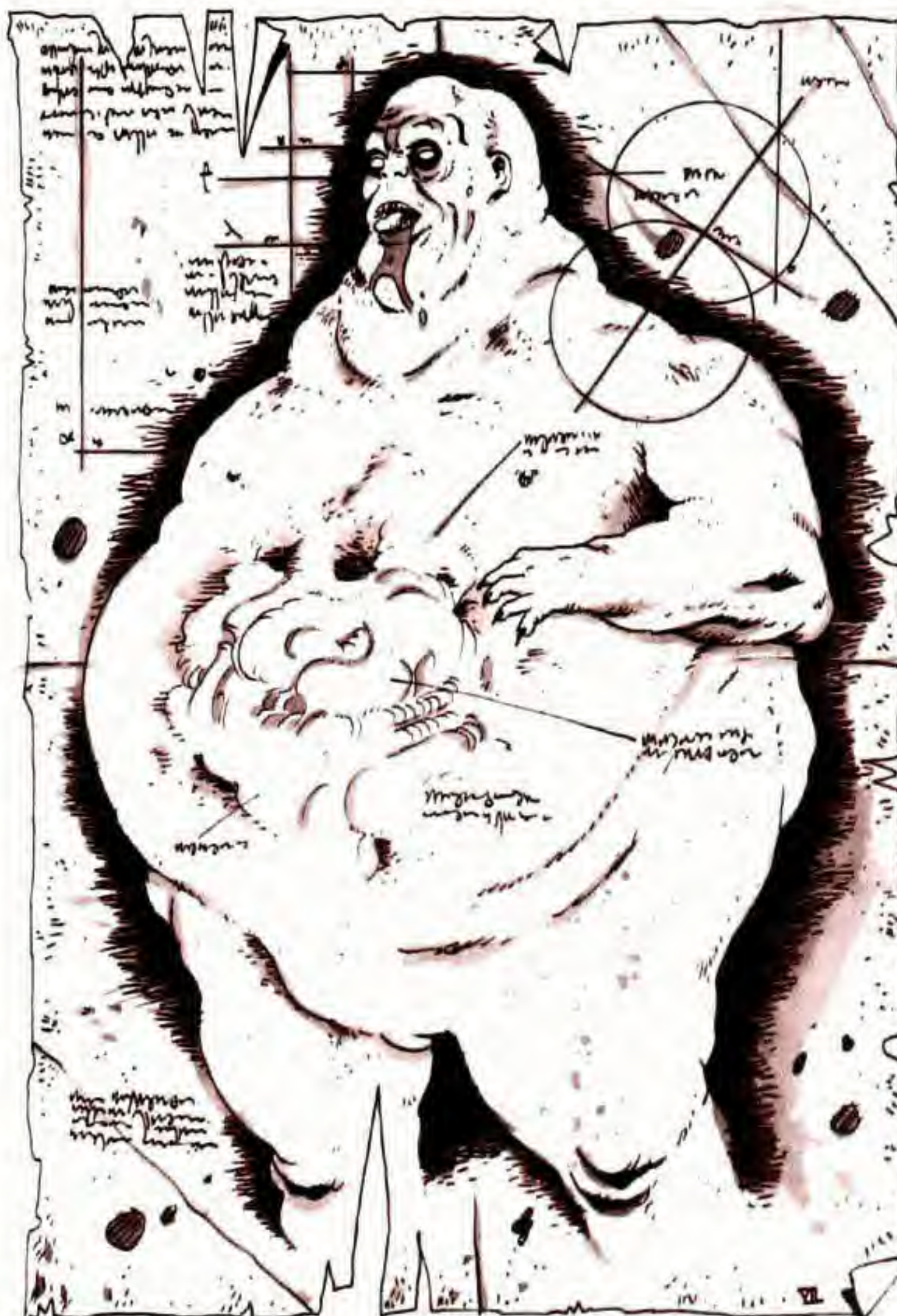
Upproret

På ytan är liktoreerna arkonternas lydiga tjänare, som självuppo-offrande följer sina herrars order. De kan tyckas vara en förlängning av arkonternas vilja, lojala följeslagare som osjälviskt tjänar deras syften utan en tanke på sig själva.

Ingenting kan vara mera felaktigt.

Liktoreerna lyder av fruktan för arkonternas makt. De tar varje tillfälle att främja sin egen sak. Det ligger i deras natur att kräla för överheten och sparka nedåt. De hatar mänskligheten och tar varje chans att förvärpa vår situation. I årtusenden har de hoppats och planerat för den dag då de kan bryta sig loss från arkonterna och själva ta makten över illusionen. Då tänker de hämnas på oss för alla årtusenden av slaveri.

I väntan på befrielsen har de långsamt och försiktigt byggt





upp en egen organisation, utan arkonternas vetskap. De planerar att störta sina herrar och själva ta makten över vår verklighet. De skyller alla år av slaveri på människan och tänker som hämnd plåga oss i evigheter. De tänker förändra och förvrida vår verklighet tills den passar dem bättre, till en värld där människan är slav och offer under liktorerna.

Nästan alla liktorer är med i konspirationen. Det är de mäktigaste och högst placerade liktorerna som har förblivit lojala. De misstänker att något är fel, men kan inte bevisa något. Rebellerna är försiktiga. Alla försök från de lojals sida att finna ut vad som pågår har misslyckats. De lojala vill inte träda inför arkonterna och förklara att de inte kan hålla ordning i de egna leden. De föredrar att tiga.

Rebellerna organiserar sig i små celler inom varje arkonts organisation. De känner inte till några andra celler. Bara ledarna har kontakt med andra cellers ledare. Varje stad, land och världsdel har högre ledare som ansvarar för flera celler. De sex högsta ledarna möts i Bryssel varje år.

Organisationen är ytterst hemlig. De liktorer som hotas av avslöjande förintar sig själva. När de återskapas är deras minnen förstörda.

Arkonterna misstänker att något är fel, men de är beroende av liktorerna för att styra illusionen och vågar inte slå till. Eftersom ledarna för de lojala liktorerna inte har framträtt med misstankar, är de också misstänkta upptrorsmakare.

Liktorernas tjänare

Liktorernas tjänare är inte bara människor. En rad andra varelser tjänar under dem. Trots att liktorerna är fångade i

illusionen med oss och inte kan ta sig ut i den sanna verkligheten, kan de utnyttja sin ställning gentemot arkonterna för att få använda tjänare från andra delar av verkligheten.

SERVILIER

Arcanum Metropoli: Skapade att lyda liktorerna... rusade blint fram mot sin död... korta, förskrämda varelser... knotiga armar... flera leder vilka gav dem möjlighet att utföra komplicerade rörelser... deras enorma ögon glimma i mörkret...

SERAFIM

Arcanum Metropoli: Med sorg i hjärtat skådade jag serafernas uttåg ur palatset... ledaren hade, likt de andra, långt vitt hår, blek hy och isande blå ögon... deras vinga hängde likt trasor... ansikten förvridna i oändlig sorg och plåga... enligt Matthias de som föll då Demiurgen lämnade Maskinen... herrelösa...

LUPIDER

Arcanum Metropoli: Vrålen från de missformade struparna varnade mig för att lupiderna skurit av gången... fångvaktarnas soldater... väktare och lönnmördare... ledda av sin herre hade de svärmat över tunnlarna och hade mig omringade likt en rätta i en bur... deras gräkladda kroppar trycktes tätt mot väggarna, och de höjde sina projektilvapen... då jag grep om lupidens huvud kände jag hur mina händer flammade upp av smärta... mitt skin frättes bort och blod blandades med syra... varelsen reste sig sakta och vände sitt missbildade ansikte mot mig...

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 105

Förmågor: Infrasynt

Färdigheter: Automatvapen

10, Pistol och revolver 10,

Tunga vapen 5, Smyga 15,

Undvika 10, Dolkar 15, Slåss

utan vapen 10, Leta 15

Anfallssätt: Enligt vapen

Den mörka konsten: 0

SERVILIER

RÖR 10+1T10 (16)	EGO 1T10 (6)
STY 10+2T10 (21)	KAR 1T10 (6)
TÅL 10+2T10 (21)	UPP 10+1T10 (16)
UTS 1T5 (3)	UTB —

SERAFIM

RÖR 2T10 (11)	EGO 2T10 (11)
STY 2T10 (11)	KAR 10+1T10 (16)
TÅL 2T10 (11)	UPP 2T10 (1)
UTS 10+1T10 (16)	UTB —

LUPIDER

RÖR 10+1T10 (15)	UTS 1 (1)
UPP 10+1T10 (15)	STY 10+1T10 (15)
EGO 10+1T10 (15)	UTB 10 (10)
TÅL 10+1T10 (15)	KAR 1T5 (3)



Citadellet reste sig som ett svart berg mot himlen. Den högsta toppen förlorade sig i molnbankarna över staden. Långt där uppe blinkade svaga ljus. När de två vandrarna kom närmare förlorade de uppfattningen om hur stort citadellet var. Det upptog hela horisonten.

Citadellet blev en svart mur som reste sig framför dem och förmörkade himlen. Ett virrvarr av mörka stenmassor, stålkonstruktioner, raserade byggnader av glas och betong och sönderrostade maskindelar blockerade vägen och gjorde det omöjligt för både Heatseeker och Rebecca att orientera sig. Stängsel av uråldrig taggtråd värde ett nät över den förvittrade stenen.

Rebecca kände att hon skulle upp, upp mot de högsta tinnarna där ljusen blinkade ut över staden.

METROPOLIS

De började klättra, uppför trappor, genom öde maskinhallar, uppför stålstegar i branta schakt, på ramper över gapande avgrunder. Många gånger fick de vända tillbaka från en återvändsgränd. I skuggorna skymtade hungriga lupider.

Timmarna blev till dagar, dagarna till veckor och tiden flöt samman till en oändlighet. Från takterasserna skådade de ut över staden långt där nere, här och där upplyst av enstaka ljus. Till sist lämnade de ruinerna bakom sig och kom upp i bebodda delar. Besløjade varelser rörde sig bakom mörka glasskivor i väggarna. Korridorerna fylldes av viskningar. De fortsatte uppåt, upp mot den högsta toppen där Rebecca visste att hennes mörka öde väntade på henne.

Metropolis anses av många vara Demiurgens urhem, förebilden för alla jordiska städer. Kanske var det en blomstrande och vacker stad innan Demiurgen störtade oss i fördärvet. Kanske har Metropolis alltid varit en mörk ruin, skapad av mörka gudar, av de varelser vi en gång själva var. Alla städer ingår som en del i Metropolis. Staden har inga fysiska gränser. Den sträcker sig i det oändliga i alla väderstreck.

Här och var ligger delar av vår världs städer inskjutna i Metropolis. Våra kvarter och gator, bilar och spårvagnar bildar små enklaver mellan mörka skyskrapor och labrynter av sten. Metropolis ligger bortom vår tid. Här finns vår tids storstäder sida vid

sida med det gamla Rom och 1700-talets Paris.

När illusionerna bryts någonstans i en stad kan det vara Metropolis vi ser ut över. Vi ser sällan någon annan stad från vår värld, staden är så stor att fragmenten från vår verklighet ligger långt från varandra. I enstaka fall kan några av våra städer gränsa till varandra, men risken är stor att de inte befinner sig på samma plats i tiden. Att gå från en stad till en annan genom Metropolis innebär nästan alltid en resa i tiden.

Väldiga byggnader reser sig mot himlen och bortom. Här finns ursprunget till Babylon, med vidsträckta hängande trädgårdar. Här finns torg stora



som innanhav; hus med tusentals våningar som förbinds av slingrande gränder och brandtrappor; byggnader av lera och tegel, av trä och sten och järn, av glas och stål. Dånande maskinhallar som driver kugarna i Demiurgens skapelse; tysta industrier täcks av damm och rost. Arkonernas tio palats reser sig som mäktiga bergsmassiv mot himlen. Allt är insvept i en gulsvalt smog.

Över allt detta faller skuggan av Demiurgens citadell.

Citadellet

Demiurgens citadell ligger i mitten av Metropolis. Denna svarta skapelse vilar under en flammande sol, likt en trogen hund, inväntande sin herres återkomst.

Byggnaden är enorm, kanske lika stor som resten av Metropolis. Ingen vet hur vidsträckt citadellet egentligen är, och dess tinnar och torn sträcker sig långt mycket högre än vad man kan se med blotta ögat.

Citadellet är mörkt och inga tecken på liv ges från insidan. Det är svårt att urskilja detaljer på byggnaden eftersom mycket av ljuset som faller på väggarna absorberas.

Framför citadellets portar sträcker sig Skräckens torg. Detta är fyllt av stensulpturer av varelser från andra världar och verkligheter. Tårar rinner evigt från deras ögon. I groteska fontäner flödar blod och i från förstenade träd faller rutten frukt.

ERINYER

Arcanum Metropoli: Jag steg ut på Skräckens torg och lyfte blicken mot Demiurgens citadell... mörkt och skrämmande reste sig dess torn framför mig... runt det högsta tornet kretsade svarta fåglar... mekaniska under sammanfogade med kött och svart glass... vingarna äro täckta av blodbestänkta fjädrar... dessa monstern står att finna över hela Metropolis... de jagar ensamma men då de funnit ett värnlöst offer låter de sitt blodisande skrik eka mellan Metropolis tomma gränder... flockas dessa roufåglar över sitt byte, slår ned på det och sliter det i stycken....

DE BLINDA PORTARNA Från Skräckens torg kan man nå citadellets blindas portar. Dessa portar spärrar vägen in till citadellet.

Vid de blindas portarna vilar Demiurgens vakter. Järnportarna är själva låsta med sju intrikata lås, förseglade med uråldrig magi.

Dessa portar skyddar Demiurgens hemligheter. Enligt legenderna kan den som finner de sju nycklarna befalla vakterna att lämna platsen och sedan låsa upp portarna. Vad som döljer sig i salarna bakom de blindas portarna vet endast Demiurgen och hans tvilling, Astaroth.

Palatsen

De tio palatsen omger citadellet. De är resta i en perfekt cirkel och dominerar Metropolis horisont. Var man än befinner sig i Metropolis kan man lyfta blicken och se palatsens silhuetter mot citadellets svarta mörker.

Palatsen reser sig flera mil upp genom den gula smogen. De fyra försvunna arkonernas palats står tomma och tycks vara övergivna sedan tusentals år. Enstaka liktorer vandrar fortfarande i de tomma korridorerna försjunkna i minnen av sina härskare, men annars är förfallet fullständigt.

Också de sex levande arkonernas palats är till största delen ruiner. De tusen våningar som bildar den milsbreda basen är helt förfallna. Här jagar onämnbare varelser de vandrare som irrar sig in i palatsen.

Först någon mil upp börjar palatset befolkas av arkontens tjänare, liktorerna, och deras slavar. Men också här står många salar övergivna. Hela palats står tomma och fyllda av damm. Man kan vandra i dagar utan att möta någon.

Arkitekturen i palatsen är lika blandad som i Metropolis i stort. I allmänhet är den av äldre datum längre ned. Där finns enkla stenkonstruktioner och primitiva maskiner för att dra hissarna och de väldiga fläktar som här och var fortfarande fungerar. Längre upp blir byggnaderna mer sofistikerade: moderna hus i glas och betong varvat med gracil arkitektur av indisk och arabisk typ.

Det är i det högsta tornet, tre eller fyra mil över staden, som arkontens sanna skepnad finns. Den är sammanvävd med palatset. Hela den övre delen av byggnaden är arkontens levande kropp som kan ta vilken form den önskar. Här är palatset byggt av egendomliga material som aldrig skadats på Jorden. Det förändras ständigt efter arkontens vilja.

Erinyer

Förflyttning: 7 m/SR flygande

Handlingar: 2

Initiativbonus: +3

Skadebonus: +5

Skadekapacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 80

Naturlig rustning: 2

Anfallssätt: Grepp 10 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-19, ds 20+) (vid allvarligt eller dödligt lyckas den lyfta sitt offer, om det inte väger för mycket). Näbb 15 (skr 1-6, ls 7-12, as 13-22, ds 23+)

Den mörka konsten: 0

ERINYER

RÖR 10+1T10 (15)

EGO 2

STY 20+2T10 (31)

UPP 10+1T10 (15)

TÅL 1T10 (10)



Korridorer och portar öppnar sig och försvinner. Torn växer upp och försvinner igen. Det är mycket lätt att förlirra sig i de här delarna. Här finns horder av tjänare, framför allt liktorer, men också mänskliga tjänare och varelser som inte kan skädas någon annanstans.

Det tar mycket lång tid att ta sig dit upp. Palatset är ingen rationellt byggd konstruktion, utan ett lappverk av tusentals byggnader. Man måste söka sig genom slingrande korridorer, uppför branta trappor och genom trånga passager för att långsamt i zickzack ta sig upp. Det kan ta veckor eller månader. En del vandrare irrar hela sina liv genom palatset utan att hitta vare sig upp eller tillbaka. Om en inkräktare skulle nå de bebodda delarna av palatset konfronteraras han snart av liktorer och andra slavar. Dessa anfaller och hetsar inkräktaren till döds, om inte arkonten hindrar dem.

ARKONTENS NÄRVARO Arkonten visar sig för tjänare och besökare genom att ta en synlig fysisk kropp, en slags inkarnat men med direktkontakt med arkontens fysiska kropp så att den har alla sina egenskaper och förmågor tillgängliga. Arkonten skadas inte av att den synliga inkarnaten i palatset skadas. Den kan samtidigt ha flera sådana inkarnater på olika platser i palatset.

För att skada en arkont på allvar måste man finna ett sätt att skada själva palatset. Ingen har ännu funnit något medel att göra det, trots att Astaroth har ägnat en mycket tid åt att försöka.

Arkonernas sanna skepnader har inte egenskaper och förmågor i egentlig mening. De kontrollerar fullständigt sitt palats och naturkrafterna där. De kan upphäva gravitationen, förändra materiens sammansättning på partikelnivå, förvrida tid och rum. De lämnar aldrig palatset annat än i form av inkarnater.

Palatset är genomsyrat av arkontens närvaro. Det är utsatt för samma påverkan som ett område på jorden som styrs av en manifestation, men i palatset är närvaron mycket starkare. Arkontens väsen genomsyrar alla varelser som kommer in i palatset. Alla som vistas i Kethers palats fylls av en djup vördnad inför härskarmakten och vill fylla sin plats i den kosmiska hierarkin. Alla besökare i Binahs palats ser sin plats i den stora gemenskapen, ser ritualernas nödvändighet och individens maktlöshet inför kollektivet. I Geburahs palats lyder alla blint under lagen. I Tiphareths palats känner alla sin plats i det stora sammanhanget och i Netzachs palats inser alla att de måste tävla och visa att de är bättre än de andra. Bara i Malkuths palats är påverkan svag. Där känner besökare en föräning om sin mänskliga gudomlighet, en

känsla av vad de skulle kunna vara.

Manifestationen innebär också att alla i palatset grips av en vördnad inför arkonten och inte kan skada den.

Ruinerna

Till största delen är Metropolis en spökstad, befolkad av tjuvar och mördare, rovdjur och asätare. Stora delar av staden ligger i ruiner. Kanske har de alltid varit ruiner, ingen vet. Andra delar är på sammanbrottets rand med vittrande sten, rostande järn och överlastade konstruktioner som inte kan hålla sig själva uppe. Vidsträckta områden står övergivna. Palats står tomma sedan årtusenden. Gator ligger öde. Stora industrikomplex är på väg att falla samman.

Ännu efter tiotusentals år av vanskötsel finns det skatter att hämta i Metropolis ruiner. Generationer av plundrare har livnärt sig på att genomsöka de öde byggnaderna. Egendomlig apparatur, inredning som har överlevt tidens angrepp och hela områden som av en tidens nyck har klarat sig utan att förfalla lockar människor och andra att söka sig in i staden.

Den levande staden

Delar av Metropolis är fortfarande bebodda. Här lever fortfarande människor, men de är lika förblindade som vi. De är inneslutna i sina egna trånga verkligheter och ser bara en liten del av staden omkring sig. De flesta är människor från vår värld som har förlirrat sig ut i Metropolis och aldrig hittat tillbaka. De är inte uppvaknade och föds, lever och dör som vanliga människor. De är mycket misstänksamma mot främlingar. Här finns också andra varelser som en gång var våra bundsförvanter eller tjänare, eller som har sökt sig till staden efter vårt fall.

På enstaka platser har den levande staden återuppstått. Som öar i ruinerna ligger bebodda områden. Efter att ha vandrat i veckor genom öde ruiner kan man komma till en ensam gata med öppna butiker och ett normalt gatuliv. Ibland är gatan en del av vår värld och invånarna ser inte ruinerna som omger dem. Ibland är det verkligen en del av Metropolis som skyddas av en uppvaknad människa som kan hålla plundrare och andra varelser borta.

De vanligaste varelserna i staden är azghoulerna, människornas gamla tjänare som blev kvar när vi fångslades i vår verklighet. De har tagit vår plats i





Heatseeker

I döden finner man den eviga poesin. I detta sista ögonblick då livet möter det okända, det yttersta mysteriet, strömmar de kosmiska energierna och formar mönster vars like ingen tidigare sett. Galaxer skapas och utplånas, livet sammanfogas med döden. Endast de sanna skarprättarna kan hoppas att uppleva dessa ögonblick. Endast en utvald skara kan finna skönheten i döden, och i denna skönhet se livets mening.

För evigheter sedan föddes en av dessa utvalda. Han fostrades i de flammande hallarna och tränades där att bringa människan om livet och föra deras dömda själar till Infernos plågokammare. Heatseeker blev Infernos främste skarprättare. Han sökte mer än bara den ansiktslösa döden, den förnedrande skräcken. Han sökte dödens poesi.

Men i detta sökande föll han slutligen i onåd hos sin herre. Från de högsta av troner kastades han ned i den brinnande avgrunden. Där fängslades han av sina förra tjänare, nefariterna, och dessa fann stort nöje i att tortera sin forne ledare och herre. Så fjättrades Infernos främste lönnmördare.

Smärtan och plågorna bröt hans kropp och sinne men den främsta plågan var att förnekas den främsta gåvan av alla; döden. Heatseeker var fångad och skulle aldrig själv erhålla den gåva han så många gånger förlänat andra.

Då förnam han ljuset; livet bortom döden. Förlösaren steg in i hans fängelsekammare, på flykt från hans egna torterare. Hoppet hade återvänt, dödens dans kunde börja.



staden och ser ogärna att vi återvänder från vår fångenskap. Azghouler kommer ibland över till vår verklighet för att plåga och trakassera oss. De finner vårt förblindade och hjälplösa tillstånd roande och tar alla tillfällen i akt att roa sig på vår bekostnad.

Azghouler

Azghoulerna är våra gamla tjänare, kvarlämnade när vi gick i exil. De driver runt i staden och lever av vad de kan hitta. Ibland söker de sig in i vår värld där de angriper människor och släpar dem med sig tillbaka till Metropolis. Azghoulerna är fortfarande våra slavar, men vi har glömt hur vi ska få dem att lyda.

Den som lär sig en azghouls namn får makt över den. Det utlöser en nedärvd reaktion till lydnad och återkallar azghoulens vördnad för människor. Det är något som utnyttjas av demonologer och andra ockultister. De ägnar omfattande arbete åt att få fram namn på azghouler och försöker använda dem för att binda dessa varelser. Ibland lyckas det, ibland blir demonologen azghoulföda. Det är detta som har gett upphov till legenderna om demoner som låter sig betvingas om man känner deras namn.

Demonologier och ockulta verk innehåller ofta azghoulnamn tillsammans med igenkänningstecken så att man ska kunna koppla rätt namn till, förhoppningsvis, rätt azghoul.

Azghouler i mänsklig tjänst kan ta vilken form de önskar och är ofta mycket människolika med högt utseendevärde. Utanför mänsklig kontroll väljer azghoulerna att återta sitt vanliga utseende.

AZGHOUL

Arcanum Metropoli: De forna tjänarna steg fram från trädgårdens skuggor... jättar, högre än två män... armarna krökta, slutade i fyra fingrar... mer liknande krokar... över huvudet bar azghoulen en hjälm som dölde dess utseende... rök virvlade innanför visiret... kroppen täckt av en tung rustning av kedjor och ben från olyckliga offer... beväpnade med krökta sablar... hatet tog fysisk form kring deras kroppar och ett evigt mörker följde dem...

AZGHOUL			
RÖR	10+2T10 (21)	UTS	ITS (3)
UPP	2T10 (11)	STY	20+4T10 (42)
EGO	2T10 (11)	TÅL	10+2T10 (21)
KAR	1T10 (5)	UTB	2T10 (11)

Metropolis labyrint

En stor del av Metropolis är en irrgång av gränder, trappor, täckta gångar och schakt som långsamt ringlar sig in mot en okänd mittpunkt. Delar av detta gytter är bebodda. Delar ligger till och med i vår värld. Några kvarter på Manhattan, i Berlin, Paris och Köpenhamn är delar av Metropolis vidsträckta tunnlar. Stora delar av den bebos av blodtörstiga varelser som sliter mänskliga vandrare i stycken.

Denna del av Metropolis är en del av Labyrinten som omger oss. Den som vandrar dess irrande gångar länge nog finner till slut vägen in i den sanna Labyrinten.



Azghoul

Modifikation till skräckslaget: ±0

Förflyttning: 10 m/SR

Handlingar: 4

Initiativbonus: +9

Skadebonus: +8

Skadekapacitet:

6 skrämmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 135

Naturlig rustning: 2 utan pansar/12 med pansar

Förmåga: Förändra form. Kan ta vilken humanoid form den önskar och höja sitt utseende till max 40.

Färdigheter: Klättra 15.

Automatvapen 15, Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 10, Tunga vapen 10, Undvika 10, Kastvapen 15, Krossvapen 10, Piskor och kedjor 15, Slåss utan vapen 15, Leta 10, Motorkunskap 15, Överlevnadskonst 15, Köra fordon 10

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten: 10

Borderliner

Modifikation till skräckslaget: -10

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +3

Skadebonus: +4

Skadekapacitet:

6 skrämmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1



dödligt sår

Uthållighet: 140

Naturlig rustning: —

Begränsningar:

Jaktinstinkter, Kannibal

Färdigheter: Klättra 15,
Smyga 15, Krossvapen 18,
Slåss utan vapen 18, Gömma
sig 15, Leta 15

Anfallssätt: Klor 15 (Skr 1-
8, Is 9-15, as 16-25, ds 26+),
Bett 12 (Skr 1-6, Is 7-12, as
13-22, ds 23+)

Den mörka konsten: 0

Zeloth

Förflyttning: 10 m/SR

Handlingar: 4

Initiativbonus: +9

Skadebonus: +5

Skadekapacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt
sår

Uthållighet: 105

Naturlig rustning: —

Färdigheter: Klättra 20,
Smyga 20, Gömma sig 20,
Leta 15, Simma 15,
Krossvapen 15

Anfallssätt: Järnrör eller
naturliga vapen, 2 Klor 15
(skr 1-7, Is 8-14, as 15-22, ds
23+)

Den mörka konsten: 0



Ristade på väggarna i schakt och gränder finns tecken som antyder vilken väg man ska vandra. I de bebodda delarna finns väsen som vet vägen in mot Labyrinten och kan beskriva den om de uppmanas på rätt sätt. Kartor över denna del av Metropolis är vanliga, men de är ofta felaktiga eller tvetydiga.

UNDERJORDEN Metropolis underjord sammanfaller med Labyrinten som omger hjärtat av Maskinen. Det är här de flesta portalerna mot Elysium finns. I underjorden möts nattens barn

och varelser från Metropolis.

Men Metropolis underjord har fasor som inte finns i labyrinterna under våra städer. Gränder och trottoarer i Metropolis består överallt av rasslande galler. Trappor och smala stegar går ned i schakt under marken. Tunne-systemet täcker hela stadens yta. Här lever zeloth och borderliners på flykt från vår värld. Psilositer jagar i tunnarna.

Den oförsiktige vandraren i Metropolis riskerar att dras ned under marken, gallren kan när som helst lyftas och ge plats för horder av hudlösa kroppar som väller fram.

BORDERLINERS

Arcanum Metropoli; *De lever i kloaker och i svarta tunnlar under marken... i gränslandet mellan Staden och Metropolis... deras hud har flagnat och deras kött är missfärgat... nakna jagar de genom underjorden, släpandes kedjor efter sig... deras framfart förbehålls av rasslet från galler och detta ljud varnar om bråd död... deras röda ögon glimma likt rovdjurs i mörkret...*

ZELOTH

Arcanum Metropoli; *De smyger hudlösa i dolda gångar under marken sökandes efter offer och något att skyla sina hudlösa kroppar med... de river hår och skinn och hud från sina offer och sveper de blodiga trasorna kring sina variga kroppar... genom hålen och revorna skymtar muskler och senor... de göra sig förstädda genom en komplicerad kod av rasslingar i galler och kedjor eller slag på stältrör... De voro kannibaler och äta levande kött....*

BORDERLINER

RÖR 10+1T10 (15)	UTS 1T5 (3)
UPP 10+1T10 (15)	STY 7+2T10 (18)
EGO 1T10 (5)	UTB 1T5 (3)
TÅL 10+2T10 (21)	KAR 1T5 (3)

ZELOTH

RÖR 10+2T10 (21)	UTS 1
STY 10+2T10 (21)	EGO 1T5
TÅL 10+1T10 (15)	UPP 10+2T10 (21)



Maskinstaden

Maskinstaden är ingen stad i ordets egentliga bemärkelse, utan en sammanhängande maskinkonstruktion som fyller och omger Metropolis, de tre fängelserna och Labyrinten. Dessa maskiner har kallats kuggarna som driver Demiurgens skapelse.

Här finns kolossala ångturbiner, primitiva konstruktioner för kraftöverföring över flera kilometer med pistonger, väldiga generatorer, självlysande reaktorbassänger, oskyddade högspänningsledningar som hänger i taket längs oändliga korridorer och obegriplig apparatur vars mening för länge sedan har fallit i glömska. Modern och uråldrig teknik blandas ogenerat och olika delar är sammankopplade utan någon synbar mening.

Maskinstaden består inte av gränder och byggnader som det övriga Metropolis. Rasslande lejdare och stålstegar förbinder olika delar av konstruktionen. Överallt öppnar sig schakt hundratals meter ned genom stålskelettet.

Psilosit

Modifikation till skräckslaget: ±0

Förflyttning: 5 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +6

Skadekapacitet:

10 skrämor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt

sår

dör först efter 2 dödliga

sår

Uthållighet: 240

Naturlig rustning: 4

Färdigheter: varierar

Anfallssätt: Bett 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-22, ds 23+), 2 Stålklor (skr 1-7, ls 8-15, as 16-24, ds 25+)

Den mörka konsten: 5

PSILOSITER

Arcanum Metropoli; Enligt Thomas Skriftställaren är dessa kreatur frukten av fasansfulla experiment utförda av Malkuth själv, i tidernas gryning... De voro en gång människor, men har förlorat sin mänsklighet... Varelsen tunga steg ekade i den trånga korridoren och endast dess skrämmande skugga fladdrade på väggarna... fångade i gränslandet mellan livet och döden... deras enorma kroppar är uppsvällda och missfärgade, likt en kropp som vilat i vatten en längre tid... såsom hos många andra varelser är ögonen är tillbakabildade och blinda... de orienterar sig med hjälp av lukt och hörsel.



PSILOSIT

RÖR 5+1T10 (10)	UTS 1
UPP 10+1T10 (15)	STY 30+2T10 (41)
EGO 20+2T10 (31)	UTB 2T10 (10)
TÅL 30+2T10 (41)	KAR 2T10 (10)



Tekron

Modifikation till skräckslaget:

-5

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +3

Skadebonus: +3

Skadekapacitet:

4 skramor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 105

Naturlig rustning: 3

Förmåga: Maskinempati: inser direkt när de ser en mekanisk konstruktion hur den fungerar och vad den har för syfte.

Färdigheter: Automatvapen 15,

Gevär och armborst 15,

Krossvapen 20, Leta 15,

Datorkunskap 50, Elektronik 50,

Motorkunskap 50,

Säkerhetssystem 30,

Naturvetenskap 50, Fysik 50,

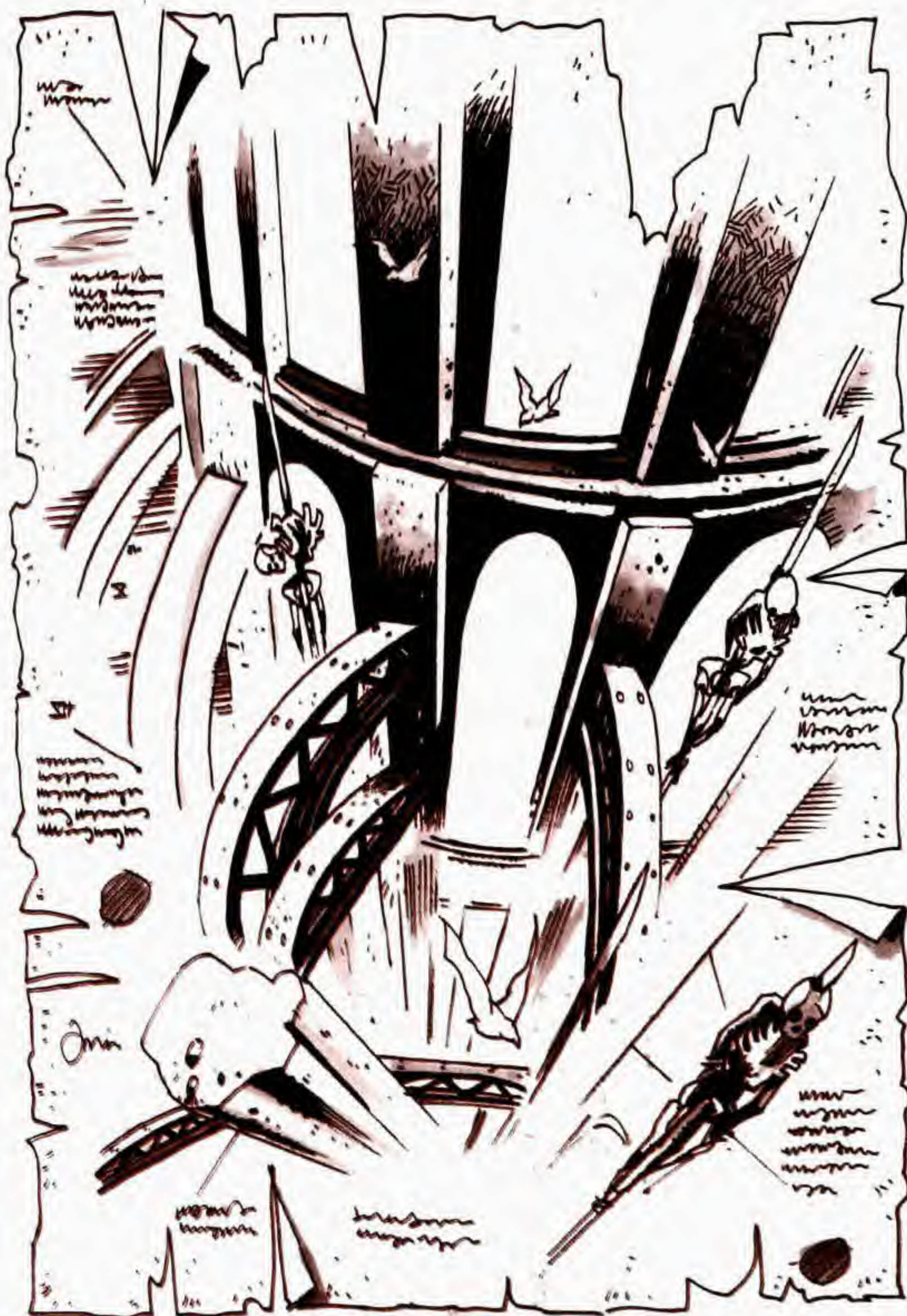
Metallurgi 40, Ingenjörskonst 50,

Matematik 50, Kemi 40

Anfallssätt: enligt vapen; 2

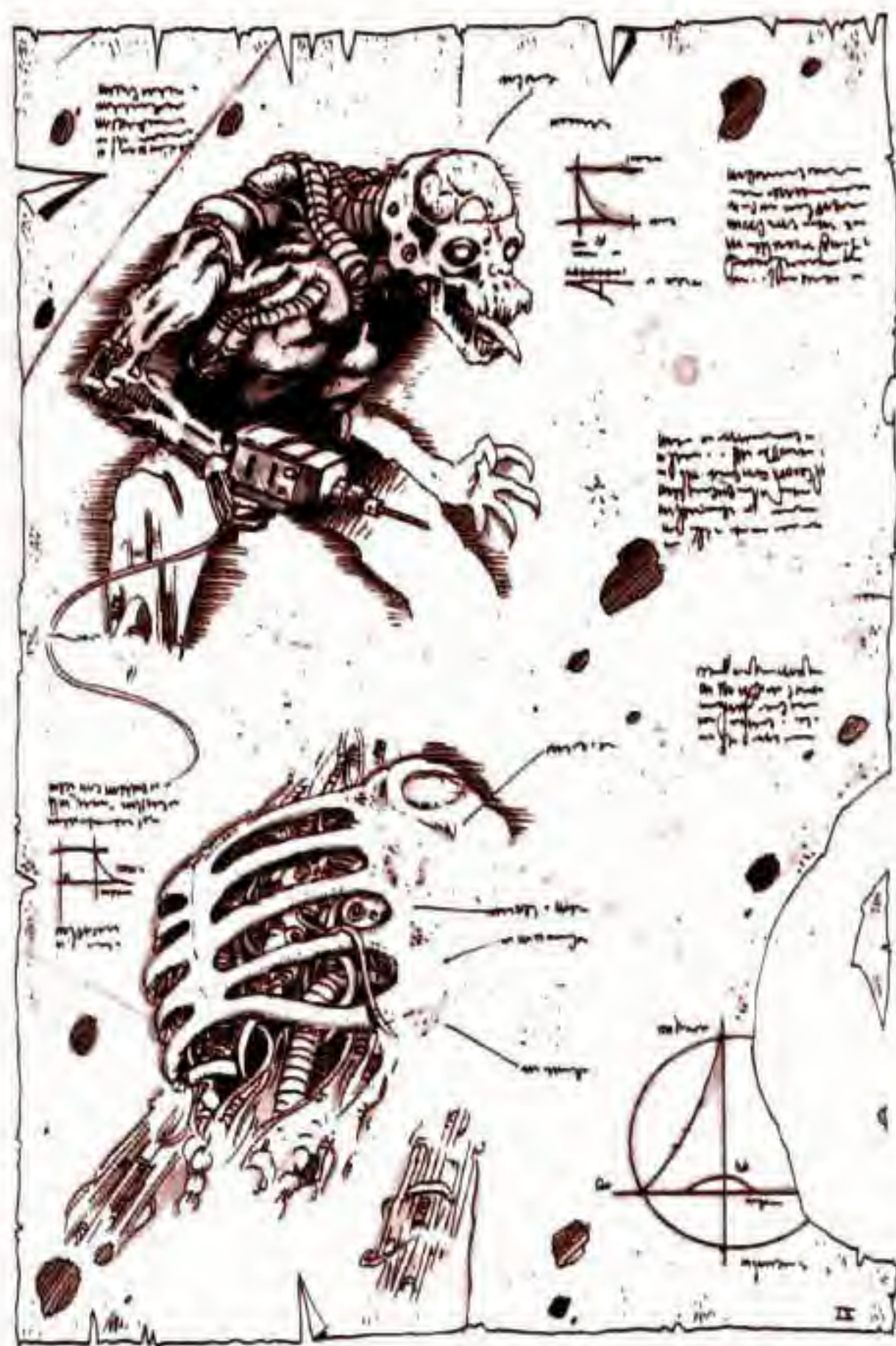
Gripklor 15 (händerna fungerar som gripklor) (skr 1-5, ls 6-11, as 12-19, ds 20+)

Den mörka konsten: 0



Maskinstaden sköts sedan årtusenden av tekroner, saktmodiga varelser som reparerar eller plockar sönder delar av maskinparken. Dessa varelser har

satts av Demiurgen att hålla Maskinen i ordning, men sedan deras herre försvann har Tekronernas uppgift alltmer försvårats. De är förvirrade och det har hänt



att de söker sig till Elysium för att där finna en slags mening i sin existens.

TEKRONER

Arcanum Metropoli; Ångan slog emot mig då jag trädde in i de hallar där Maskinens liv pulserar... på lejderna skymtade människor, som vid närmare observation avslöjades som levande maskiner... deras kroppar var insvepta i ånga och smog... ett mångfald av fomer med maskinen infogad i köttet. Eller var det tvärtom... jag tvingades snabbt lämna maskinhallarna och har inte skådat dessa varelser en andra gång...

De dödas stad

Metropolis begravningsplats. Här vilar varelser som dött under årmiljoner. Det fåtal människor som dött den sanna döden vilar här i väldiga mausoleer, inväntande tidens död. Varelser från bortom tid och rum ligger balsamerade i förseglade kammare.

De dödas stad är byggd på en kulle. Gravmonument och mausoleer reser sig hundratals meter över marken. Gravkammarna bildar en labyrint med knappt meterbredda gränder som långsamt slingrar sig i spiral upp mot kullens topp. I ett rutnät över kullen löper bottenlösa raviner vars innerväggar är urholkade av gravkammare.

I svarta gravrum väntar väsen som fortfarande rör sig och lever i döden. Bland gravmonumenten vakar mumlande varelser som inväntar evigheten i meditation. På höga stänger fladdrar bönevimplar och slöjor täckta med dödsrunor.

På kullens topp ligger Det tomma koret, en vit byggnad där enligt legenden Demiurgen ska vila efter världens slut. När Demiurgen försvann materialiserade sig en vaktare vid gravkoret. Den vakar så att ingen kommer in. Det har tolkats både som att Demiurgen skulle vara död och som att han fortfarande skulle leva.

De dödas stad är ständigt insvept i en gråvit dimma. Genom luften far de dödas klagorop, som vindens viskningar i träd som aldrig stått här. Längs gränderna irrar de döda som inte kan få ro.

Några av våra kyrkogårdar är kända för att vara portar till De dödas stad. Père Lachaise i Paris och Kairos stora kyrkogård är väl kända i dessa sammanhang. Tecken på gravkammare visar var man ska gå in för att föras in i Metropolis gravstad.

VÄKTAREN

Arcanum Metropoli; Endast känd genom de grå rullarna, detta är en av de mest mystiska av Metropolis invånare... en mänsklig varelse med förtorkad, svart hud och svarta ögon som vaktar Demiurgens grav... kroppen är svept i vita slöjor... bär i sin hand ett flummande svärd...

Väktaren

Modifikation till skräckslaget:
+5

Förflyttning: 25 m/SR

Handlingar: 7

Initiativbonus: +38

Skadebonus: +16

Skadekapacitet:

11 skrämor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Faller efter ett dödligt sår,

men reser sig igen inom 3 SR och kan ta obegränsat antal dödliga sår.

Uthållighet: obegränsad

Naturlig rustning: 2

Förmågor: Telepati, Okänslig för eld, el, radioaktivitet, Okänslig för all mental påverkan

Färdigheter: Svärd (Hugg 100, Stöt 75, Parera 75, Undvika 50), Avväpna 50, Cirkelhugg 50, Tigersprång 50, Undanmanöver 50, Undvika kulor 50, Virvelvindsanfall 50, Mental påverkan 50

Anfallssätt: Svärd (Väktarens svärd dödar automatiskt alla med negativ mental balans som det rör vid. Gör annars skada som en katana.)

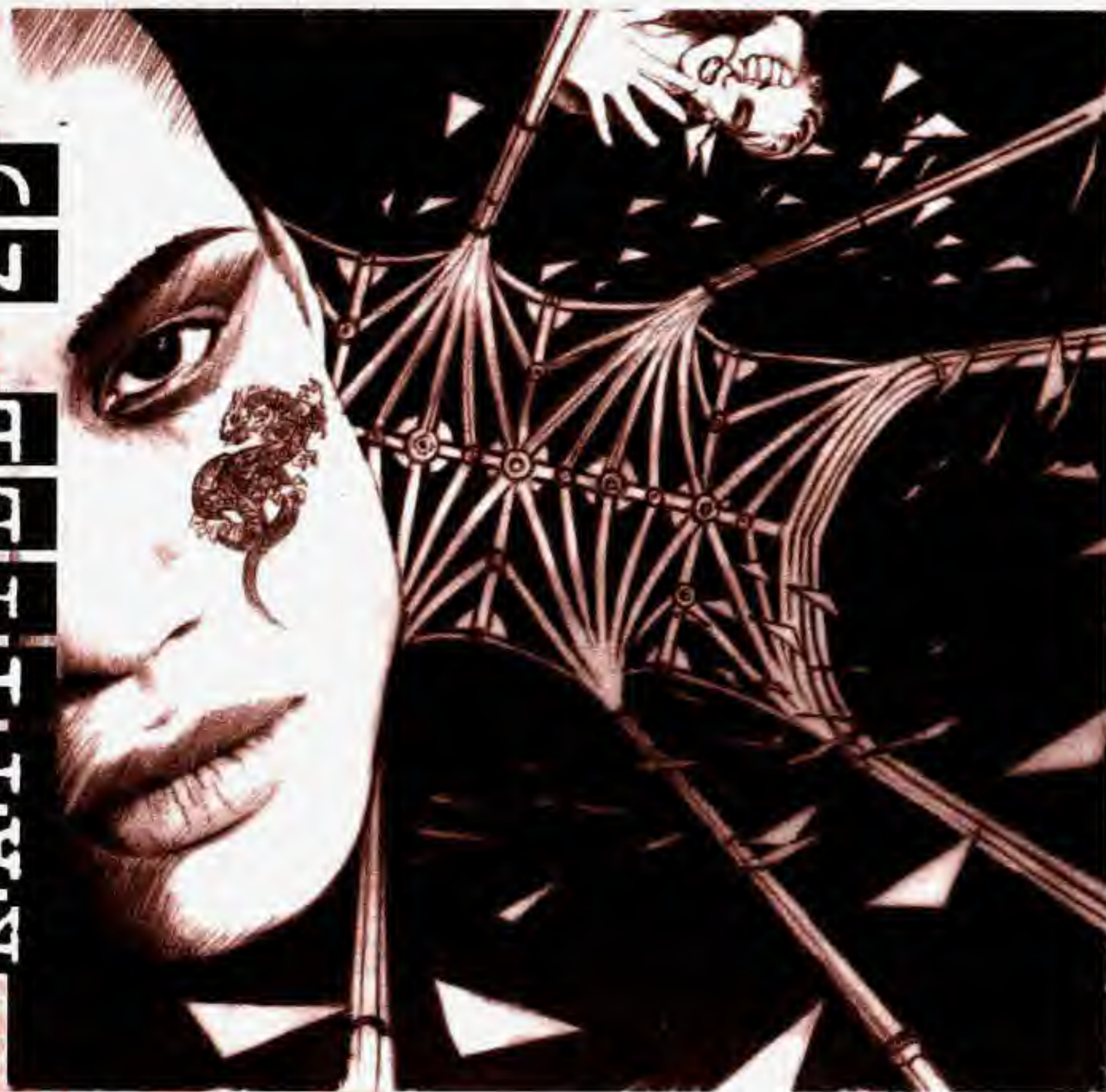
Den mörka konsten: 50

TEKRON

RÖR 10+1T10 (15)	UTS 1T10 (5)
UPP 2T10 (11)	STY 10+1T10 (15)
EGO 10+2T10 (21)	UTB 10+2T10 (21)
TÅL 10+1T10 (15)	KAR 1T10 (5)

VÄKTAREN

RÖR 50	UTS 3
UPP 50	STY 100
EGO 20	TÅL 50
KAR 20	



En gång i tiden var vår värld mörk och vacker. Vi styrde oinskränkt över våra egna öden, och vandrade som vi ville i mörka gränder och trädgårdar. Men detta sågs med oblida ögon av Demiurgen och han reste sina murar runt vårt paradiset för att beröva oss våra sanna krafter.

Förnekad våra krafter vände sig människan in i sig själv och blev bitter och grym. Tusentals år av ondska förvred de Elyseeiska fälten till groteska parodier av ursprunget. Den evigt lysande solen beslöjades av röken från de flammande eldar som förtärde jorden, luften och vattenet.

ELYSIUM

Illusionen

De flesta människor är fångar i Elysium, den del av Maskinen som vi kallar vår egen värld. Här lever vi våra liv, här dör vi och här återföds vi. Ofta utan en misstanke om vad som försigår bakom illusionens tunna slöjor.

Illusionen styrs och hålls levande av våra fångvaktare och deras slavar och sändebud. Arkonerna styr genom manifestationer utvecklingen i världen och genom liktorer och desperiter kontrolleras mänskliga organisationer, till exempel politiska partier, företag och religiösa rörelser. Längre ner i hierarkin finns människor som vikt sitt liv åt ondskan och som använder sin makt till att främja sina egna perverterade lustar. Dessa är ofta medvetna om att det finns en annan sanning, men deras uppfattning om vad som verkligen är sant är ofta förvriden och lögnaktig. Ofta har dessa människor snärjts av desperiter och nefariter och har tilldömts en evig fördömmelse och pina i Inferno när de dör.

De allseende

Demiurgen lämnade efter sig ett system av angivare och översittare. De flesta av mänsklighetens samhällssystem är byggda runt ett myndighetsmaskineri, som styrs av arkonernas och dödsänglarnas tjänare. Dessa tjänare använder sina positioner bland människorna till att omsorgsfullt bevaka och stoppa alla deras flyktförsök. Dessa tjänare ser allt och hör allt. Allt de får veta om mänskligheten nedtecknas i enorma skriftrullar vilka skickas till de enorma biblioteken i Metropolis och Inferno.

De allseende tjänarna kontrollerar i sin tur slavar och villiga tjänare vilka utför deras minsta vink. Kontrollen över dessa är total och uppehålls ofta med hot och hårda bestraffningar.



De ovetande

Flertalet av de människor som lever i Elysium är ovetande om den gigantiska konspiration som spärrat dem inne i Maskinen. De gör inga försök att bryta sig ur den situation som råder, och förlorar sig i ett trask av hopplöshet, vansinne och perversion.

Alla människor som ovetande vandrar de Elyseeiska fälten utnyttjas av De allseende för deras egna onda syften. De används som pjäser i spelet om Demiurgens herrelösa Maskin, och deras uppvaknande ses som ett hot som med alla medel måste förhindras.



Staden

Bakom kulisserna döljer sig den sanna världen. Förvriden och skrämmande tornar den upp sig omkring oss. Förskräckta smyger vi mellan svarta gränder och djupa källare, medans våra fångvaktare jagar våra förtryckta själar.

Alla aspekter av Metropolis går att finna i vår egen värld, i den växande stadsmiljön och i den förfallande slummen.

Staden är centrum för verklighetens sammanbrott. Den förslummade stadskärnan öppnar sig mot Metropolis, som vissa tror är den ursprungliga Staden bortom tid och rum. Alla våra städer är byggda av minnesfragment från Metropolis. De är vårt omedvetna försök att bryta oss ur fängelset och se den sanna världen. Ett försök att bryta de murar som spärrat oss inne i Elysium.

Varje stad eftersträvar att skapa det sammanfallande centrum vi kan se i Harlem och Bronx i New York, i centrala Washington, i Amsterdams centrum, the Watts i Los Angeles och Berlins Kreuzberg. Det är där illusionerna rämnar.

Liktorerna, våra fångvaktare, insåg för länge sedan att städerna är ett flyktförsök. De försökte förvägas hindra städerna från att växa.

Rom krossades obarmhärtigt när liktorerna tog kontroll över mäktiga grupper för att stoppa utvecklingen. Först på 1700-talet började liktorerna tappa kontrollen och stora städer som London och Paris kunde växa upp.

Städerna rymmer mycket skräck som har sitt ursprung i vår egen verklighet. Förvuxna och kaotis-

ka städer som New York, Calcutta och Mexico City föder fasor i vår värld. Här kan människors fantasier och mardrömmar ta fysisk form, på samma sätt som på utsatta platser där verkligheten faller ihop. Lupider jagar i gränslandet mellan verklighet och lögn.

Dödsänglarna och deras tjänare återskapar sina förlorade helveten i våra städer. De samlar syndare och människospillror som de föser ihop i tomma lagerlokaler, i underjordens kulvertar eller i stadskärnornas kontorskomplex där alla mardrömmar blir verklighet. Bland städernas frustrerade invånare har de lätt att hitta bundsförvanter som är villiga att dölja tortyranstalterna bakom anständiga bolagsnamn eller statliga institutioner.

Gränslandet

Varelser från andra sidan lämnar bidrag till våra städer och reser sina egna byggnader. Arkonernas tjänare har byggnader som öppnar sig mot palatsen i Metropolis. Dödsänglarnas hus är portar till Inferno och purgatorier. Ibland är det hus alla kan se. Ibland är det byggnader som bara är synliga för vissa av oss, eller under viss tid på året eller dygnet. I sådana byggnader kan alla se genom illusionerna till viss del. Ofta luras sinnena att se något som inte är vår verklighet, men inte heller riktigt någon sanning. Flera sådana byggnader finns på Manhattan, i London, Paris, Berlin och andra storstäder.





När ett hus eller en plats öppnar sig mot Metropolis innebär det att platsen befinner sig samtidigt i vår värld och på andra sidan. En punkt är gemensam för staden på Jorden och Metropolis. Här följer ett par exempel på hur gränslandet mellan vår värld och Metropolis kan se ut.

22/24 RUE DE SEVIGNE Mellan nummer 22 och nummer 24 på Rue de Sevigne i Paris 4:e arrondissement finns ett gammalt, slitet hus utan synligt gatunummer. Huset tycks vara från sent 1700-tal av arkitekturen att döma. Jalusierna är alltid neddragna och det står inga namn i porten, som alltid är låst. Ibland syns män i mörka överrockar gå in genom porten. Nattetid kör mörka skåpbilar fram och tunga bylten bärs in genom bakdörren, som vetter mot en bakgata. Nattetid hörs konstiga rasslande ljud runt huset och människor har sett något som de svär ser ut som enorma vargar med lysande röda ögon som smyger undan i mörkret. Huset finns inte med på några stadsplanekartor, va- eller elkartor. Det är inte registrerat av staden och har ingen känd ägare. Dessutom finns det inte alltid på plats. När månen går in i sin mörka fas försvinner huset. Nummer 22 och 24 står plötsligt bredvid varann och huset tycks aldrig ha existerat. Så snart nymännen visar sig står det där igen.

Huset är bas för Justice Melcourt, en liktor som tjänar Geburah. Justice driver en kampanj för att rensa upp bland Paris' brottslingar. Han och hans 10 rättskipare förföljer och kidnappar brottslingar och för dem till huset på rue de Sevigne. I huset finns en rättegångssal där Justice presiderar som domare med Geburachs bud som lagbok. Enligt dem är inte bara stöld, misshandel och mord, utan också häxkonst, äktenskapsbrott, abort och utlåning mot ränta brott som bestraffas hårt. I källa-

ren finns en giljotin och åtskilliga fänghålor där mer eller mindre brottsliga fångar försmäktar.

Huset är också en port mot Geburachs palats i Metropolis. Genom de irrande gångarna i källaren där fångarna hålls går flera dörrar ut i andra gånger, under palatset i Metropolis. Det har hänt att fångar har flytt och dykt upp i Metropolis den vägen. När månen är mörk är huset helt och hållet i Metropolis, för att återkomma vid nymåne.

LADBROKE HILL 44, NORTH ISLINGTON På en skräpig ödetomt i norra Islington i London står ett utrymt hyreshus som inte kan rivas på grund av ägar-konflikter. Det har stått tomt ett tiotal år och blivit en tillflyktsort för knarkare och hemlösa. En perverterad satanist inrättade i mitten av 80-talet sitt tempel i skyddsrummet under huset. Där finns ett blodbestänkt altare format av en cementklump och komplicerade skyddscirklar ristade i betonggolvet och färgade med människoblod. Den onde mannens experiment har dödat ett tjugotal av de hemlösa som har sökt sig till huset sedan dess.

Med sina experiment har Dr Lazarus, som mannen kallar sig, öppnat porten mot Metropolis. Hans offer har blivit borderliners, varelser som befinner sig till hälften i vår värld, till hälften i Metropolis.

Hans tempel befinner sig både i Islington och i bottenvåningen på ett hus i Metropolis. De slingrande källargångarna runt skyddsrummet leder ut i Metropolis.

Fortfarande lever knarkare och alkoholister som har slutit fred med Lazarus. Några av dem har lärt sig att vandra mellan vår värld och staden på andra sidan. Andra låtsas som om de inte vet någonting om vad som pågår.

Illusionen bryts

Före Demiurgens försvinnande var det bara särskilda hjälpmedel, artefakter eller droger, som kunde öppna en människas ögon. Hallucinogena droger och utomvärldsliga krafter har i alla tider använts för att öppna sinnena. I dag finns dessutom platser och händelser där illusionerna rämnat, där vi kan se ut ur vårt fångelse.

När illusionen bryts ser vi oftast ut i Metropolis, staden som våra städer är en liten del av. Vi går genom en portal och befinner oss plötsligt i Metropolis, eller verkligheten förvrids runt oss och vi

finner oss förflyttade. Men vi kan också hamna i Infernos helveten eller i drömmarnas öde landskap. Det beror på var illusionerna rämnar. En portal i underjorden leder till Metropolis underjord, en portal i en tortyranstalt leder till Inferno, en portal från toppen på en skyskrapa leder till ett av arkonernas palats.

Att se bortom illusionerna är en skräckupplevelse och kräver ett egoslag för att du inte ska chockas. Undantaget är platser där den andra sidan är ganska lik vår verklighet, att du är förberedd på vad som ska



hända eller har upplevt det så många gånger att du är van vid det, eller redan blivit vansinnig.

Artefakter och portaler

Till för 400 år sedan var olika föremål och droger ett av de få sätten att se genom illusionerna. Det framställdes ett otal artefakter, som föremålen kallas, för att se in i vad den tidens människor uppfattade som andra världar eller dimensioner.

LINSER Till de vanligaste hör olika slipade linser och prismor, ibland infattade i kikare eller glasögon. Mäster Hartmund, en glasmästare i Thüringen på 1600-talet, tillverkade ett hundratal glasögon och förstöringsglas som kan användas för att se verkligheten som den är.

KAMEROR På 1950-talet tillverkade Hasselblad en liten serie kameror, 50 stycken, som kan ta fotografier av den sanna verkligheten. Några av dem fungerar fortfarande och används av konstfotografer för att få fram oväntade effekter.

SPEGLAR Spegeln är en ofta använd form av artefakt. Sanningsspegeln visar den sanna verkligheten istället för en trogen avbild av våra illusioner. Flera sådana finns fortfarande kvar i slott från medeltiden och framåt. En del av dem kan användas som portaler. En människa kan kliva igenom spegeln och där efter se allt omkring sig med öppna ögon, tills hon kliver ut ur spegeln igen. Sådana sanningsspeglar har tillverkats långt fram i modern tid.

Många post-modernistiska konstnärer har experimenterat med denna form av portal och enligt vissa källor skall en sådan spegel finna utställd på Museum of Modern Arts i New York. Detta skulle kunna vara förklaringen till de mystiska händelser som utspelats där de sista åren.

PUSSEL Pusslet är en mer krävande form av artefakt. Det kan ta olika form, som ett vanligt träpussel, ett läggspel med brickor som bildar ett mönster eller en mosaik som ska läggas ut på ett golv. När pusslet är löst ser pusslaren runt sig en specifik verklighet. Det kan vara Metropolis, Inferno eller någon annan, oavsett var han eller hon befinner sig när pusslet läggs. Det har diskuterats om effekten beror på att alla verkligheter ligger infogade i varandra och alltså finns överallt, eller om pusslet förflyttar personen till en viss plats. Ingen vet säkert. Mest kända är av för-



klarliga skäl de pussel som öppnar porten till Inferno, även om andra förekommer.

STATYETTER Artefakter knutna till varelser har alltid funnits. De får en viss varelse eller typ av varelse att ta sig igenom illusionerna och bli synlig för oss. Ofta är artefakten utförd som en statyett eller bild av den varelse den är knuten till. Ett särskilt tecken, ett ord eller bara djup koncentration används sedan för att få kontakt med varelsen.

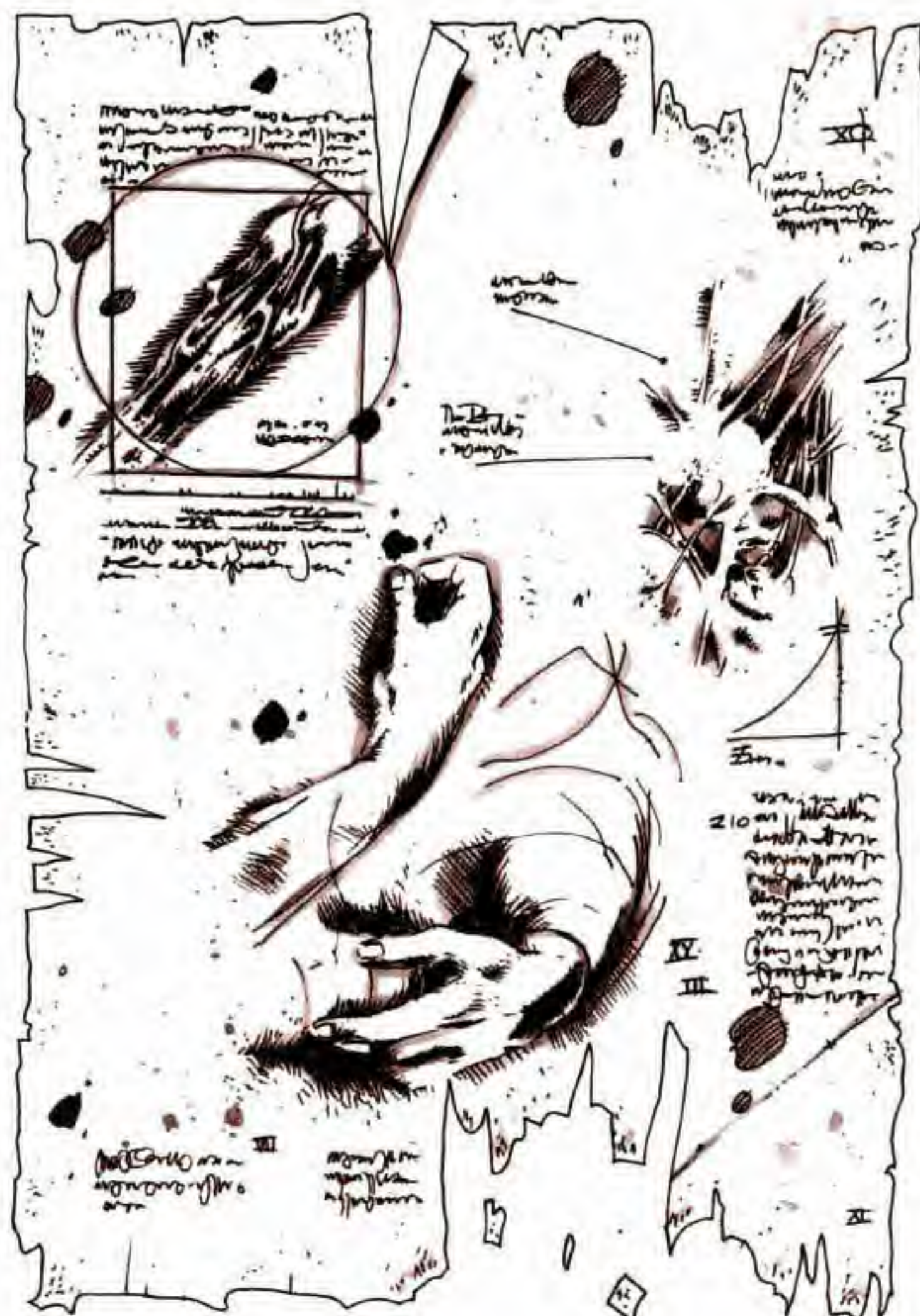
De nio erinyestatyetter som återfanns i ruinerna av Mykene visade sig vara artefakter som leder erinyerna till bäraren, som doktor Richter så tragiskt fick erfara när han slets i stycken på Paddington Station 1923.

Av modernare snitt är Yoshi Kazawis tre nefarit-statyetter, som fick konstnären att skapa en pervers mardröm för fem filippinska pojkar som hittades döda i en lagerlokal i Osaka i mitten av 80-talet. Kazawi gick under jorden 1989, och hans närvarande uppehållsort är okänd. Vart statyetterna tog vägen är osäkert. De har setts på basarer i Kairo och i Prag, men inga säkra spår finns.

PORTALER Portaler finns av flera slag. Pusslet kan sägas vara en slags portal, liksom speglar man kan kliva in i. Portalen öppnar inte bara dina ögon för världen som den är, den förflyttar dig också till en viss plats. De flesta portaler har formen av någon slags dörr eller öppning. Målningen är en populär form. Den avbildar platsen du kan förflytta dig till. Koncentrera dig noga på bilden, så ser du verkligheten förvridas och du står plötsligt inne i tavlan.

Många portaler kan bara användas vid särskilda tillfällen, genom att man uttalar vissa ord eller koncentrerar sig på rätt sätt. Om inte rätt lösen används





är de bara vanliga dörrar, målningar eller vad de nu kan vara.

Den italienske regissören Dario Fabrice spelade i slutet av 80-talet in en serie på tre filmer som fungerar som portaler. Den som koncentrerat ser alla tre filmerna, *Demon Might*, *Torn Flesh* och *Night of the Burning*, förflyttas gradvis till det helvete som har inspirerat Fabrice till filmerna. Filmerna har förbjudits på flera amerikanska college efter mystiska försvinnanden.

Andra portaler kräver ingen koncentration, utan är helt enkelt dörrar mellan vår värld och Metropolis eller Inferno. Du kliver in genom dörren och befinner dig någon helt annanstans.

En portal kan var en- eller tvåvägs. Envägsportalen är vanligast. När du har klivit genom den och ser dig om är den borta. Du kan inte komma till-

baka samma väg. Tvåvägsportaler är skapade av varelser som inte kan vandra fritt mellan vår värld och Metropolis och vill ha en bekväm väg. De leder både dit och tillbaka igen.

Portaler kan också leda till andra tidsperioder, utan att förflytta dig i rummet, eller flytta dig i rummet inom vår verklighet. Vissa portaler leder slumpmässigt till olika platser beroende på när man kliver igenom dem.

Medicinska experiment

Experiment har visat att man kan provocera en människas sinnen så att hon ser genom illusionerna och in i verkligheten. Sådana effekter har ibland uppstått vid elchockbehandling på mentalsjukhus. De har tolkats som att patientens vanföreställningar ytterligare förvärrades av behandlingen och är en orsak till att elchocker används allt mer sällan.

Direkt påverkan av sinnescentrum i hjärnan kan också tvinga patienten att se klart. Dr. Desine vid Sorbonne är den som har gått längst, med sina hemliga försök inom hjärnkirurgin. Han lyckades med kirurgiska ingrepp få fram vad som tycks vara ett permanent tillstånd av hallucinationer och vanföreställningar. Desine flydde efter ett åtal för grovt tjänstefel till Colombia och har inte hörts av sedan 1987.

Att helt utestänga en människa från sinnesintryck i en så kallade "sensory deprivation tank" kan också få henne att se bortom illusionerna. Här är det troligen fråga om att sinnena skärps i sökandet efter stimulans i den sterila miljön, en skärpa som sedan kvarstår en stund efter att patienten har lämnat tanken.

Vanligast förekommande är experiment med droger, framför allt med syntetiska hallucinogener som LSD. De har nackdelen att vara mycket osäkra och beroendeframkallande. Det är omöjligt för försöksledaren att veta om den drogade verkligen ser någonting som finns där ute eller om han hallucinerar.



Utsatta platser

På vissa platser bryter illusionerna lättare samman. Det är platser som utmanar våra fasta tankebanor och tvingar oss att se på saker på ett nytt sätt. Det yttrar sig olika på olika platser. Ibland tycks portar öppna sig till helt andra världar, till Metropolis, Inferno, en ödslig himmel eller till vår egen värld i en annan tid. På andra platser förändras världen mer omärkligt. Varelser från andra sidan blir synliga och ser oss. De går in i vår verklighet och kan stanna här.

Här beskrivs några platser där det är troligt att illusionerna rämnar. Det är ovanligt att bara platsens laddning gör att vi ser sanningen. I allmänhet måste man misslyckas med ett egoslag i en skräcksituation på en utsatt plats för att se något utöver det vanliga. Det avgörs av spelledaren.

SLUMMEN De mest förslummade delarna av storstädernas kärnor är nära knutna till Metropolis. Där finns det också en möjlighet att den sanna verkligheten syns. När illusionerna rämnar i staden ser vi in i en mörkare och mer skrämmande stad som sträcker sig långt bortom horisonten. Våra egna hus och gator ingår som en liten del. Det är i de allra mest förslummade delarna av våra städer som vi kan se in i Metropolis. I utbrända hus i slummen, i industrilokaler som stått tomma i årtal, i misskött hyreskaserner som hotar att störta samman kan vi se ut i den sanna världen. Men också där krävs det att något händer, en katastrof, en magisk besvärjelse eller närvaron av en mäktig varelse som inte hör hemma i vår värld för att vi ska se verkligheten.

FÄNGELSER OCH DÖDSLÄGER Platser med stark negativ kraft påverkar oss så att vi tvingas se saker på ett nytt sätt. I fängelser, tortyrcentraler, dödsläger och sinnessjukhus finns det en möjlighet att vi ser verkligheten: de vidsträckta helveten som våra plågoanstalter bara är en liten utväxt av. De som har vuxit upp på sådana platser ser ofta den sanna verkligheten, även om de inte kan hantera sin förmåga och blir schizofrena eller autistiska för att skydda sig.

För en utomstående måste något hända för att illusionerna ska rämma. Om du torteras, drogas eller på annat sätt chockas på en sådan plats kan du se sanningen.

BROTTSPLATSER Det gäller också platser där något svårt brott har begåtts. På platser för ritualmord, tortyr eller andra svåra brott är det möjligt

att se sanningen, förutsatt att det inte var alltför länge sedan brottet begicks. Den som besöker en brottsplats strax efter att brottet begåtts och lyckas "se" brottet framför sig i tanken kan bryta illusionerna utan att själv chockas. Då bryts först tidsuppfattningen ned, så att den brottsliga handlingen syns som en spökscen. Sedan kan portaler mot Inferno eller Metropolis öppna sig. På sådana platser framträder ofta brottsoffren som gengångare.

KULTPLATSER Förr i världen fungerade gamla kultplatser som fokus för att bryta ned illusionerna. Men bristen på tillbedjare har gjort att de flesta har förlorat den kraften. Enstaka platser där moderna människor har upptagit en ny kult har återfått förmågan. Nya kultplatser, som tiggarnas offeraltare till Cairath i underjorden, har fortfarande makt att förändra verkligheten. Tempel helgade åt Metropolis makter kan ge återsken i vår verklighet och bilda portaler. Under riter på kraftfyllda kultplatser syns alltid en del av verkligheten. Ofta framträder gudomen inkarnerad.

KRIGSSKÅDEPLATSER Krigsskådeplatser har en stark negativ laddning som kan störa illusionerna. Det förutsätter att krigshändelserna inte ligger för långt tillbaka i tiden. Det är vanligt att de stupades andar finns kvar vid en krigsskådeplats och framträder som gengångare när illusionerna bryts. Portar mot helveten där de stupade plågas efter döden kan också öppnas på sådana platser.

KATASTROFOMRÅDEN Naturkatastrofer, svåra attentat och andra händelser som skapar kaos och skräck kan riva illusionerna. Den stora mängden människor som chockas i en katastrofsituation kan vara tillräcklig för att de ska lyckas se in i den sanna världen. I svåra fall kan hela katastrofområden försvinna in i Metropolis för att aldrig mer höras av. Det hände den lilla staden S:t Carmaine i franska alperna. Efter en svår lavinolycka som begravnade halva orten drevs alla medborgare in i en annan verklighet och försvann. En orörd alpsluttning var allt som fanns kvar där byn legat.

Spelledaren avgör när det är lämpligt att låta illusionerna rämma. Det måste bestämmas av handlingen och situationen. En händelse kan provocera fram förändringen. En tumregel är att alla skräckupplevelser som ger rollpersonerna en chock på en plats där verklighetens slöjor är extra tunna ger en chans på fyra att något ska hända.



Rebecca lyfte på huvudet. Halsen smärtade, men trots att hon kände efter noggrant kunde hon inte hitta något spår efter det fruktansvärda såret. så insåg hon att hon inte var kvar i sitt eget rum. Kakel prydde väggarna, och en svag doft av desinficeringsmedel hängde i luften. Rummet var tomt.

Hon reste sig från golvet och såg sig förvirrat omkring. Ingen människa syntes till. En bit bort stod en dörr öppen och ett rasslade ljud hördes. Hon gick försiktigt dit. Dörren öppnade sig mot en smal, kakelklädd korridor. Hon tvekade ett ögonblick innan hon klev in. Dörren slog igen bakom henne.

Rassel som från kedjor och en kväljande stank vägledde henne längs gångar av smutsgrått kakel. Blinkande lysrör gav ifrån sig ett gulvitt sken.

INFERNO

Hennes bara fötter halkade i olja och blod på golvet och kackerlackor krälade runt sprickor i kaklet. Någon skrek av smärta långt borta.

Korridoren slutade med en dörröppning. Rebecca steg ut på en lejdare av rasslande stål och blickade ut över en väldig sal. I det låga taket slingrade sig ventilationstrummor och grova kablar. Tjocka ångor av bränt kött och olja fyllde luften. Gamla dieselmotorer mullrade. En sågklingas skrik skar genom luften. Blod vällde ut över betonggolvet när buken på en ung man skars upp. Överallt var genomstungna, sönderbrutna och brända, men ännu levande kroppar fjättrade vid rostiga maskiner.

En ranglig spiraltrappa ledde ned i salen. Trekande satte Rebecca sin bara fot på det översta trappteget och steg ned i ångorna.”

Inferno är den verklighet som våra tortyranstalter och fängelser, våra dödsläger och dårhus är en liten synlig del av. När illusionerna rämnar på sådana platser ser vi ut i Inferno. Svåra smärtor, tortyr och förnedring kan ge en människa förmågan att se och gå ut i Inferno. Det är dödsänglars och raziders hem, det ställe där de en gång skapades av onda makter.

På den tiden då vi fortfarande trodde på syndernas straff begav sig syndarna till Inferno efter döden. Några få lyckades fly eller vände tillbaka, när de insåg att det var deras eget dåliga samvete som förde

dem dit. De flesta blev kvar. Inferno är fyllt av plågade människor, även om få söker sig dit efter döden i våra dagar.

De delar av Inferno som ligger närmast vår värld är dem vi kallar helvetets flammande hallar. Där har Astaroth härskat så länge någon kan minnas. Här ruvar dödsänglarna i sina svarta palats. De hallar som ligger närmast oss har börjat tömmas på människor och det är inte ovanligt att man hittar övergivna, dammiga helveten från vilka dödsänglar och razider har flytt in i vår verklighet för att skapa nya skärseldar för



de levande.

När Astaroth tog steget in i vår värld förde han med sig nio legioner av fördömda syndare som plågats i århundraden och kuvats till att bli hans tjänare. Plågor och förnedring har gjort dem till samvetslösa sadister som ser smärtan som den enda meningen med tillvaron.

Människor som söker botgöring för synder i dag tar oftare direkt kontakt med nefariter som skapar ett personligt helvete, ett purgatorium, för den syndare de tjänar. Den som plågas av svåra skuld känslor och känner sig som en syndare kan mer eller mindre omedvetet kontakta nefariterna, som läser hans innersta känslor och skapar en skärseld åt honom. Många artefakter kan användas för att åkalla nefariter.

Inferno är en stor tortyrkammare, inte bara för människor utan lika mycket för andra varelser. Här finns djävulska tortyrmaskiner, brinnande ugnar, outhärdliga fångceller och nitiska plågoandar. Större delen av Inferno består av salar och rum förbundna med trappor, hissar, schakt och korridorer. På några platser finns städer och öde, livlösa landskap. Inferno är inte någon underjord. En mörk himmel breder ut sig över tortyrkammarna. Här och var öppnar sig schakt upp mot den stjärnlösa himlen. Det är en egen värld som kan nås genom vår underjord eller genom portar i våra egna helveten.

Demiurgen kan ha skapat Inferno som en del i planen att hålla människorna nere, men troligen är smärtornas rike mycket äldre och mer ursprungligt än så. När Demiurgen skapade fängelset infogade han Inferno som ett av de tre fängelserna, då detta var så förankrat i de krafter som styr vår existens.

Så länge människor fortfarande hade tron hamnade de i himlar och helveten eller i underjordens skuggrike. Många förs fortfarande till dödsriket, även om de är betydligt färre än förr. Var en troende hamnar efter döden beror på hennes eget samvete. Den som tror sig vara en syndare hamnar i helvetet. Den som betraktar sig själv som en ängel förs till paradiset. De som tror på ett dystert skuggrike, lika för alla, hamnar i ett sådant.

Hur länge vi stannar i dödsriket beror på våra minnen. När alla minnesfragment från det tidigare livet är helt raderade återföds dödsrikets invånare i nya kroppar. Det kan ta allt från ett par hundra upp till tusen år.

Vägen till skuggvärldar och helveten går i slingrande gångar ned i underjorden. Till paradiset stiger de döda upp genom himlen. Bara människor med negativ mental balans kan hamna i helvetet och bara

de som har positiv balans kan komma till himlar och paradis. Till de grå skuggvärldarna kan alla komma.

PURGATIDER

Arcanum Metropoli; *Rad efter rad av förbrända kroppar vandrade genom porten, ledda av nefariter och desperiter... de fördömda var stympade och förvridna och hölls uppe endast av sin egen önskan att plågas och fördömas... deras ögon var tomma och huvudet sänkt i fruktan och underkastelse... detta är de fördömda, de som kallas purgatider... de sägs besitta samma kunskap som den de en gång hade i livet... deras mentala balans understiger till och med de värsta dörars...*

RAZIDER

Arcanum Metropoli; *Dessa varelser skapades en gång av Astaroth och hans fördömda dödsänglar för att tjäna i Inferno och för att plåga syndarna... genom röken och elden steg en varelse, förvriden av ondskefull mekanik... halvt levande, halvt mekaniska, stöpta i svart järn, vävnad, glas och blod... livvåtskor strömma genom böjda rör, sammankopplade med organ som ligga strax under deras ärrade skinn....*



Razider

Modifikation till skräckslaget:
+5

Förflyttning: 15 m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +19

Skadebonus: +11

Skadekapacitet:

12 skrämmor = 1 lätt sår

11 lätta sår = 1 allvarligt sår

9 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

Uthållighet: 290

Naturlig rustning: 5

Färdigheter: Skjutvapen: samtliga 25, Undvika 30, Närstrids & kastvapen: samtliga 40, Leta 20, övriga färdigheter varierar

Anfallssätt: Bett 15 (skr 1-5, ls 6-12, as 13-22, ds 23+), Klor 15 (skr 1-6, ls 7-14, as 15-25, ds 26+), i övrigt enligt vapen

Den mörka konsten: 10

RAZIDER

RÖR 20+2T10 (31)

UTS 1

UPP 10+2T10 (31)

STY 40+4T10 (62)

EGO 2T10 (20)

UTB 10+2T10 (21)

TÅL 40+2T10 (51)

KAR 1T10 (5)



Den slocknade solen

På den stjärnlösa himmel som ibland skimtar genom schakt och takfönster i Inferno brinner en svart sol. Det är Astaroths sanna form, den slocknade solen. Han hänger stilla på himlen och blickar ned över sin söndertrasade värld.

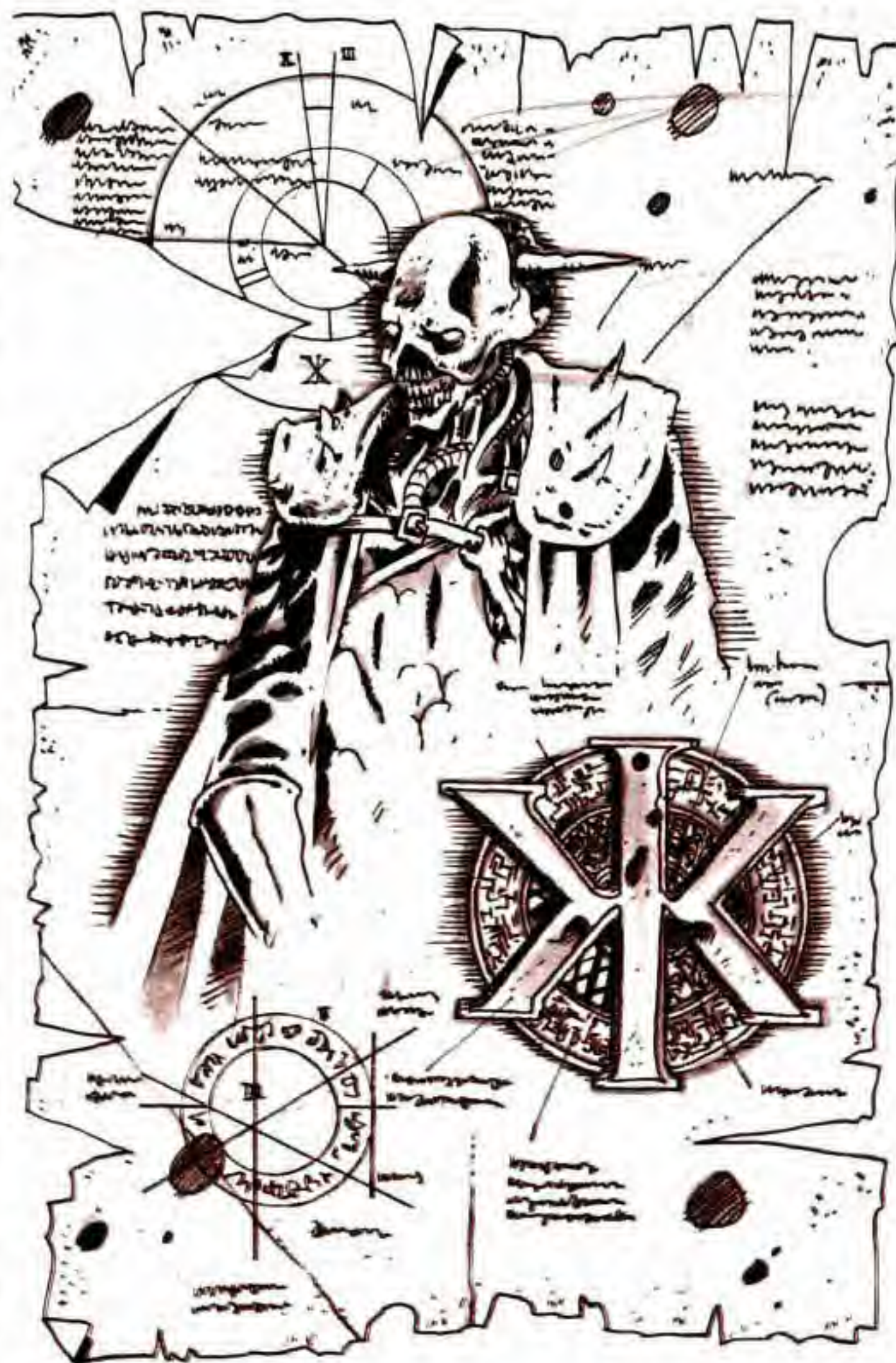
De svarta palatsen

I Inferno finns de svarta palatsen, dödsänglarnas hem och mörka spegelbilder av arkonernas palats i Metropolis. Djupt i underjorden ligger de insprängda. Likt palatsen i Metropolis är de till stor del övergivna. Dödsänglarna har vänt sin uppmärksamhet mot människornas värld.

De svarta palatsen är inte byggnader som kan beskådas utifrån, utan labyrintiska palats utan yttre form. De övre våningsplanen är ofta tomma. Enstaka razider och fördömda strövar här. Ju längre ner man kommer, desto fler razider och nefariter stöter man på. Liksom övriga Inferno är palatsen tortyrkammare och fängelser där fördömda själar plågas. De plågades rop fyller alltid luften. De svarta palatsen är fyllda av ett kompakt mörker. Inget ljus kan tändas eller tränga in där. Att vistas i ett svart palats är en skräckupplevelse som kräver ett egoslag.

Dödsängeln manifestation genomsyrar palatset och fångar medvetandet hos dem som träder in. Alla med negativ mental balans faller omedelbart under dödsängeln kontroll och lyder blint varje impuls som palatset härskare ger dem. De som har positiv balans kan motstå impulserna med ett egoslag på effekt 20+. De som har positiv balans på 250 eller högre påverkas inte. Allas mentala balans sjunker ett steg för varje timme som tillbringas i palatset, lägst till -100 där den fastnar.

Längst ned i djupet vilar dödsängelns sanna kropp som ett kompakt mörker. För att möta sina tjänare eller besökare tar dödsängeln form som en inkarnat.



Purgatorium

När den gemensamma bilden av dödsriket blir otydlig skapar vi istället våra egna himlar och helveten. Den som dör i dag hamnar ofta i ett helvete som formats av hans egna fantasier, ett purgatorium. Där konfronteras han med vad han innerst inne mest fruktar och eftertraktar.

Bland dödsänglarnas tjänare återfinns en grupp av varelser som i de gamla rullorna kallas nefariter. Detta är troligen ett gammalt samlingsnamn på de privilegierade tjänare som lyder under dödsänglarna. Nefariterna förleder och lurar människor och skapar deras personliga helveten, deras purgatorium.

Nefariterna har förmågan att läsa en människas drifter och fruktan i dödsögonblicket. Den som inte kan förlika sig med sitt liv och sina handlingar åter-skapas i purgatorium. Där plågas han eller hon tills alla minnen av det tidigare livet har försvunnit eller



blivit likgiltiga.

Nefariterna kan åkallas av levande och hämta ännu levande syndare till sina helveten. Många artefakter kan användas för att kalla på nefariter. Det kan vara statyetter, magiska ritualer eller pusselgåtor av olika slag. Alla kräver att åkallaren verkligen betraktar sig som en syndare, förtjänt av att plågas i ett eget helvete. Människor med positiv mental balans kan inte åkalla nefariterna och inte heller hamna i helvetet efter döden.

Ett purgatorium skapas av syndarens minnen och drömmar, kombinerade med intryck från den fysiska världen runt honom eller henne i dödsögonblicket. Nefariterna har en begränsad förmåga att påverka tid och rum. De kan ta en del av vår verklighet, sammansmälta den med syndarens mardrömmar och minnen och lägga in resultatet i en egen dimension alldeles intill vår värld. Purgatoriet behåller därigenom en kontakt med vår värld på den plats där syndaren dog. En känslig person kan gå in i purgatoriet genom illusionerna på den platsen. Varje purgatorium är en egen värld, utan kontakt med andra helveten.

Till det yttre behåller purgatoriet formen från världen där syndaren dog. Landskapet, byggnader och personer finns kvar, men förvridna och färgade av minnen från syndarens liv och mardrömmar.

Nefariter

Nefariterna tjänar Inferno och dödsänglarna som plågoandar. De steg fram ur skuggorna då de flammande hallarna skapades och trädde i ondskans tjänst. Deras kall är att locka fram en människas skuld känslor och omsätta dem i evig tortyr. De har en osviklig förmåga att finna en syndare och läsa deras känslor för att finna deras synder. De finns både i Inferno och i purgatorier skapade av människor. Sedan Astaroth steg ut i vår värld har många nefariter sökt sig från Inferno för att skapa privata helveten åt enskilda syndare.

Nefariternas ursprung är okänt. De levde i mänsklighetens skugga tills Demiurgen förslavade oss. Då trädde de fram och erbjöd sina tjän-

ster till Astaroth och hans kohorter. Det har hänt att människor har förvridits till nefariter, men de krafter som är inblandade är okända även för de högsta av våra fångvaktare.

Hur många nefariter som existerar vet ingen. Dock finns det ett begränsat antal som har blandat sig i mänsklighetens fångensskap i Elysium. Dessa kan spåras tillbaks i historien, och är ofta nefariter som representerar en särskilt ångest hos mänskligheten.

Da Vinci nämner tre sådana nefariter. Dessa skulle enligt Arcanum Metropoli ha följt mänskligheten genom århundradena och vuxit i styrka allteftersom deras närvaro och den ångest de sprider har förankrats i mänsklighetens undermedvetna. Dessa verkar arbeta direkt under Astaroth, och åtnjuter tydligen stor respekt bland sina bröder och systrar.

De tre kallas syskon och har kraften att vandra i Elysium och Inferno som de behagar, endast styrda av mystiska magiska krafter. Deras namn är höljda i dunkel, men i legenderna kallas de Beskyllaren,



Nefariter

Modifikation till skräckslaget:
+5

Förflyttning: 15 m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +19

Skadebonus: +9

Skadekapacitet:

10 skrämor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

Uthållighet: 235

Förmågor: Telepati, Förvrida tid och rum som en människa med mental balans ± 300 (se Bortom tid och rum). Byta skepnad till varelse av upp till dubbla eller ned till halva nefaritens storlek och vikt. Kontrollera alla med mental balans mellan -50 och -100. Egolag med högre effekt än nefariten krävs för att motstå kontrollen.

Färdigheter: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Tunga vapen 15, Smyga 25, Undvika 25, Dolkar 25, Piskor och kedjor 45, Slåss utan vapen 20, Leta 15, Tortyr 75

Anfallssätt: Enligt vapen

Den mörka konsten: 20



Despariter

Modifikation till skräckslaget: +10

Förflyttning: 13 m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +14

Skadebonus: +7

Skadekapacitet:

10 skrämmor = 1 lätt sår

9 lätta sår = 1 allvarligt sår

7 allvarliga sår = 1 dödligt

sår

dör först efter 2 dödliga

sår

Uthållighet: 235

Förmågor: Befallande röst, Skärpta sinnen, Telepati, utstrålar desperation och förtvivlan i en aura lika med ego/2 meter i diameter. Den som misslyckas med ett ego-slag grips av förtvivlan och skräck. Effekten av ett misslyckande beskrivs i Möte med skräcken. Kan kontrollera alla med mental balans mellan -50 och -100. Egoslag med högre effekt än nefariten krävs för att motstå kontrollen.

Färdigheter: Automatvapen 10, Pistol och revolver 10, Tunga vapen 20, Smyga 30, Undvika 30, Dolkar 35, Riskor och kedjor 50, Slåss utan vapen 30, Leta 25

Anfallssätt: Enligt vapen

Den mörka konsten: 15



furstar. De söker själar att pina och njuter av att känna andra varelsers skräck och ånger...utseende varierar i så stor grad att det är svårt att tala om ett gemensamt namn på alla dessa monstern... de binds samman av hatet till mänskligheten och en kärlek till groteska plågor och tortyrer... omges av förtvivlans mörker och utstrålar makt och auktoritet... en aura av perversion följer dem... deras ansikten är förvridna i djävuliska grin... deras kroppar är genomborrade från insidan av spikar och andra trubbiga föremål... ofta täcker flera spikar deras huvuden... beväpnade med arkaiska vapen, hämtade från alla åldrar i mänsklighetens historia... kalla och kyliga, tvekar aldrig, hastar aldrig....

NEFARITER

RÖR 20+2TI0 (31)	UTS 1T5 (3)
UPP 10+1TI0 (15)	STY 30+2TI0 (41)
EGO 10+2TI0 (21)	UTB 10+1TI0 (15)
TÅL 30+2TI0 (41)	KAR 10+1TI0 (15)

Hämtaren och Torteraren. De representerar tre sidor av den skuld och rädsla för evig fördömmelse som Demiurgen etsade in i mänskligheten.

Beskyllaren är den kraft som anklagar tvivlande själar. Han viskar till människor i natten och lovar dem evig pina som straff för de brott de begått.

Hämtaren är den som för den förtappades själ till Inferno. Hon bryter upp deras världsliga skal och sliter den lysande livskraften ur dess hjärta.

I Inferno överlämnas själarna till Torteraren, som skapar ett purgatorium åt själen där den pinas i evigheters evigheter.

De tre bröderna är högt uppsatta inom Infernos hierarki, och används endast av Astaroth eller dödsänglarna för att fänga särskilt viktiga offer.

Denna kedja av händelser speglar väl hur nefariter snärjer och fångar människornas själar.

NEFARITER

Arcanum Metropoli; Dessa varelser är plågornas

LONGFEATHERS PURGATORIUM William Longfeather dog 1988 efter ett långt liv som under rättelseagent. Han hade hundratalet oskyldiga liv på sitt samvete. Han var ansvarig för amerikansk narkotikahandel i Kambodja under Vietnamkriget. Han var militär rådgivare i El Salvador mellan -77 och -84. Han hade havererat tre äktenskap och inte träffat sin enda dotter sen hon fyllde fem. Genom lögn och svek hade han manövrerat sig till en framträdande position inom Firman.

I dödsögonblicket åkallade Longfeather en nefarit som skapade ett purgatorium åt honom. Nefariten tar ibland demonform med en ruttnande kropp sammankladdad av plast och stälkrok. Ibland tar den form av Longfeathers femåriga dotter, sönderbränd av napalm och med variga sår efter granatsplitter.

Helvetet har till det yttre formen av den lilla staden Roscombe, Arizona, där Longfeather hade sitt hem och där han dog. Longfeathers hus har för-





Rebecca Martinique

Redan som ung väckte Rebecca stor uppmärksamhet. Hennes skönhet drog till sig omgivningens blickar och hennes begåvning och intelligens gav henne möjlighet att framgångsrikt uppfylla sina drömmar. Men hela tiden plågades hon av ett inre mörker.

Hon växte i sina yrkesroller och efter att ha varit framgångsrik modell med internationella uppdrag tog hon steget bakom kameran, för att följa sina konstnärliga impulser. Hennes bilder fångade den moderna tidens smärta och ångest. Hon sammanförde skönhet och fulhet i en förbjuden kombination. Hennes sökande efter nya motiv, nya kontraster, nya provokationer förvandlade henne till en främling för dem hon älskade och hon bröt smärtsamt med sin familj. Hennes framgångar förde henne från sitt hemland, till det förlovade landet i väster, till det pulserande New York. Likt hungriga vargar kastade sig konstnärer, kritiker och spekulanter över henne och hon fann det svårt att freda sig mot deras inviter. Hon lovades guld och juveler, skönhet och rikedom. Sakta drogs hon in i en dödlig virvel av vansinniga händelser, en virvel som snart skulle uppsluka hennes odödliga själ.

Rebecca upptäckte snart att det mörker som jagat henne som barn väntat på henne i New York. Det gäckade henne och viskade till henne i mörkret, för att slutligen slå ner på henne likt en rovfågel, slitandes livet från hennes kropp. Men Rebecca hade mycket kvar att lära. För henne var döden bara början...



vandlats till ett blodigt slakthus där hans kropp metodiskt slits i stycken av nefariten under långa, månlösa nätter. Till det yttre är det ett prydligt radhus. I det inre ser det ut som en hydda med jordgolv från Longfeathers traumatiska tid i Kambodja.

Stadens invånare tycks leva ett normalt liv, men ideligen angrips purgatoriets Roscombe av dundrande helikoptrar som lägger ut mattor av napalm. Halvt förruttnade soldater strömmar in från jungeln och slaktar Roscombeborna. Arizonas öken har ersatts av en tät, mörk djungel bebodd av demoniska väsen som tagit form av människor Longfeather dödade i Kambodja och El Salvador. Hans egna gamla kamrater invaderar staden och torterar gång på gång ihjäl honom, hans fränskilda hustrur och hans femåriga dotter.

Legionerna

De fördömdas legioner följde Astaroth när han lämnade Inferno och inkarnerade i vår värld. Legionerna är nio stycken och rymmer vardera 100 000 fördömda. De omges av kultister som dyrkar Astaroth och dödsänglarna och deras verksamhet är hemlighetsfull.

Legionerna hålls inkvarterade i inhägnade militärkvarter på ensliga platser i Elysium där de inte väcker någon uppmärksamhet. Formellt utgör de en del av militärapparaten i det land där de finns, men de tjänar bara Astaroth och lyder bara sina egna överordnade. Enstaka människor finns bland legionärerna, även om de flesta är fördömda som tagit fysisk form med Astaroths hjälp.

Två av legionerna finns väster om Asunción, på gränsen mellan Argentina och Paraguay. Där drillar Harep-Serap styrkorna och infiltrerar militären i de båda länderna för att söka störta de bräckliga halvdemokratiska regimer som sitter vid makten. I kultur bland argentinsk och paraguayansk militär dyrkas Harep-Serap som dödsängel och hans trogna försöker rensa ut de "otrogna" från militärledningens övre skikt.

Tre legioner finns i Sovjetunionen. Två finns i de sydöstra delarna av landet, i Tblisi och Tasjkent, där deras verksamhet är sammanvävd med maffians. De leds av razider i mänsklig form och understödjer tendenserna till inbördeskrig. En finns i Ryssland, stationerad utanför Moskva och ledd av en inkarnat av dödsängeln Chagidiel. Två legioner finns i USA, en på gränsen till Mexiko och en i övergivna militäranläggningar i norra Nevada. En legion finns i Kina och en på Filippinerna, under amerikansk flagg. Den sista legionen finns i det återförenade Tyskland, stationerad i gamla militärbaracker utanför Dresden.

LEGIONÄRERNA

Arcanum Metropoli: De fördömda legionärerna marscherade förbi mitt gömställe... de flesta hade mänsklig form, men deras kroppar voro förvridna till oigenkännlighet... missfärgad hud... klor och huggtänder... några hade öppna sår som vägrade att läka... stanken av ruttet kött var överväldigande...

Legionärer

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 3

Initiativbonus: +4

Skadebonus: +4

Skadekapacitet: Speciell. Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridssituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av legionärens styrka och kan förflytta sig 1 m/SR. Om de bränns till aska återformas de under en period av 24 timmar, förutsatt att askan finns samlad. Sprids askan kan det ta flera år för de spridda fragmenten att återfinna varandra.

Uthållighet: obegränsad

Mental balans: -100-10T10 (-155)

Förmågor: Okänslig för elektricitet och radioaktivitet. Behöver inte mat, vatten eller syre. Förmågor från låg mental balans

Färdigheter: Klättra 15, Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Tunga vapen 16, Undvika 16, Dolkar 20, Krossvapen 20, Piskor och kedjor 20, Slåss utan vapen 22, Gömma sig 10, Leta 10, Förhörsteknik 10, Köra bil 10

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten: 0

Despariter

Bland Infernos varelser vandrar även en sällsam art, endast kallad despariterna. De utstalar negativa aurer och för med sig skräck och förtvivlan där de vandrar.

DESPARITER

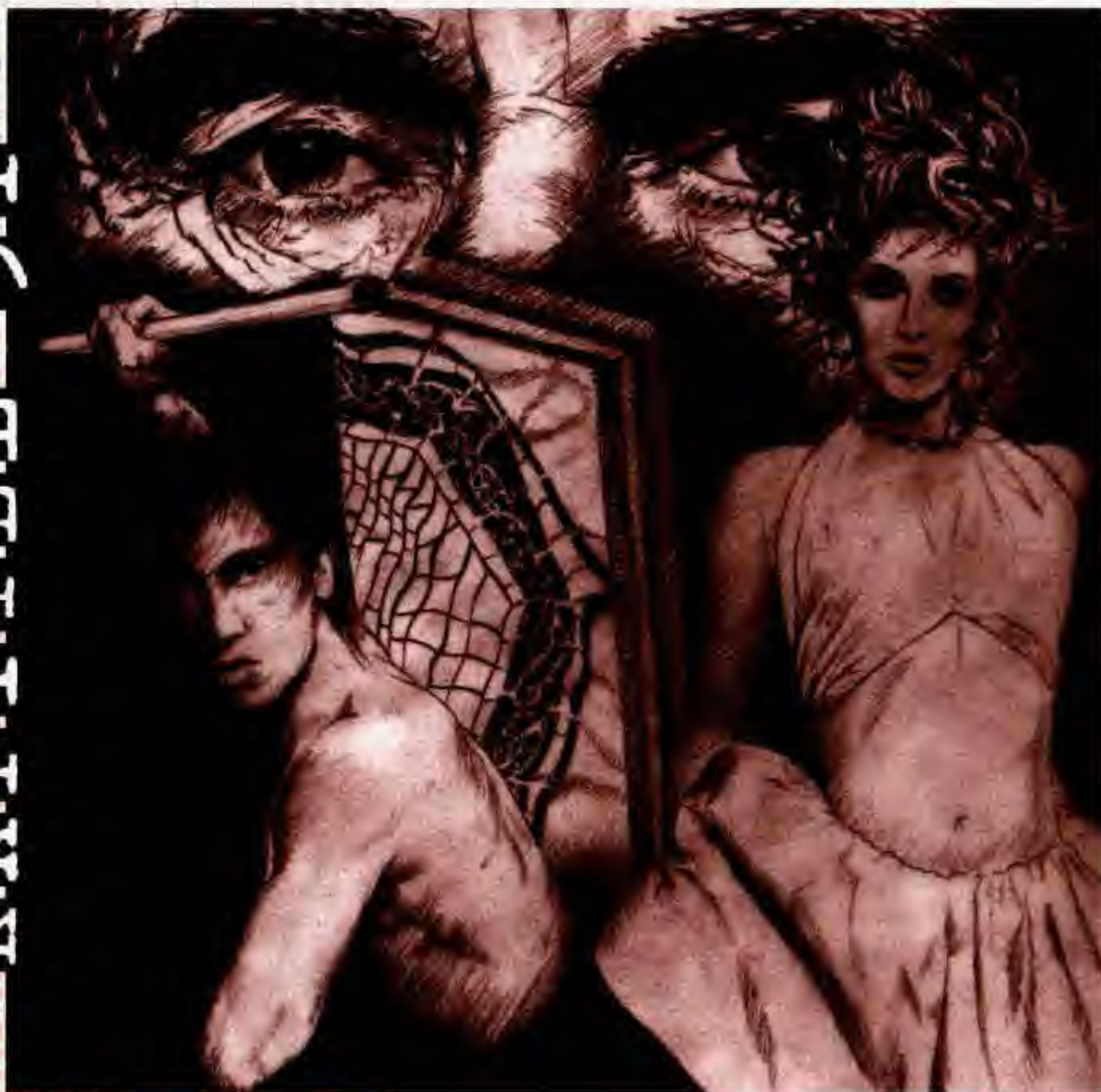
Arcanum Metropoli: I Infernos mörker och i Elysiums skuggor dväls dessa kreatur... ett mörker av hat och förtvivlan följer deras spår... höljda i mantlar vilka dölja deras anleten griper de desperationens offer och kastar dessa ner i det bottenlösa mörkret... Ur portalen steg deras ledare, omgiven av ett diffust mörker... högre än den högsta krigare... draperad i mörka, mjuka mantlar... huvudet krönt av en groteskt formade hjälm, gjuten i järn i ett stycke... vad masken föreställa vet ingen man eller kvinna, det kan vara en avbild av deras herrar, det kan vara deras egna anletsdrag... ögon lysa likt Infernos eldar... från bältet hänga handfängsel och kedjor... jag fångades sakta i en aura av skräck vilken omge dessa varelser... beväpnad med långa piskor, vars trevande armar smärtsamt smekte den nakna huden... snärtarna från deras vapen ekade genom korridorerna...

DESPARITER

RÖR 15+2T10 (26)	UTS 1T5 (3)
UPP 15+1T10 (21)	STY 25+2T10 (36)
EGO 15+2T10 (21)	UTB 15+1T10 (21)
TÅL 30+2T10 (41)	KAR 5 (5)

LEGIONÄRER

RÖR 3T10 (16)	UTS 1T10 (5)
UPP 2T10 (11)	STY 4T10 (22)
EGO 2T10 (11)	UTB 1T10 (5)
TÅL (SPEC)	KAR 1T10 (5)



De kände sakta hur tankarna gled bort, hur de tvingades släppa greppet om den vakna världen och sjunka ned i mörkret. Mörka hus och sprucken asfalt steg fram ur dimmorna runt dem. De kände marken under fötterna. En bit upp längs gatan tornade en grön stålport upp sig.

Harry kände de andras närvaro utan att kunna se dem. De samlades framför porten och en kraftig spark från Andrews raserade hindret. De såg in i ett rörigt kyf-fe. Mannen de sökte stod där inne med sin nakna ryggtavla mot dem. Stor som ett hus, blek och hårlös som ett spädbarn. Han vände sig långsamt om, de röda tjurögonen smalnade och nävarna knöts. Bakom honom skymtade en dörröppning och ett bekant rum. Andrews kastade sig oförskräckt mot mannen och Harry följde strax efter.

LIMBO

De kunde knappt rubba honom. Han grep tag i Harry och lyfte honom från golvet. Andrews slängde sig mot fötterna. Det fick honom ur balans. Rebecca grep om vänsterarmen och försökte svinga honom runt. Han snubblade till, vacklade bakåt och föll, intrasslad i de tre drömvandrarna, ut genom den bakre dörren och in i ett bekant rum, in genom Harrys sovrumsdörr. Han såg sin egen kropp ligga medvetslös på sängen, men hann inte tänka mer innan mannen grep honom i håret och slungade hans kropp in i garderobsdörren.”

Limbo, drömmarnas värld, är ett eget universum. Det ligger i gränslandet mellan livet och döden, och kan nås av de som besitter kunskap och mod.

I drömmen kan vi vara andra och göra annat än i den vakna världen. Där upphävs naturlagarna, tid och rum förlorar sin betydelse. Men drömmen kan också möta vår värld och påverka den. Vi skapar själva våra drömmar. De hämtas ur vårt inre universum. Där dyker glömda händelser och människor upp, ibland utan att vi känner igen dem. Platser och händelser har en direkt koppling till oss själva. I Limbo möter vi utan att veta det händelser och människor från våra tidigare liv.

Drömmen kan påverka den vakna världen. I sömnen förlorar vi en del av våra begränsningar. Vi kan skapa varelser i drömmen som sedan kliver ut i den vakna världen. Vi kan växa i styrka och kraft i dröm-

marnas värld, för att sedan gå ut i verkligheten med vår drömgestalt. Vi kan förändra saker i drömmarna, och därigenom förändra verkligheten.

Vortex

Vortex är alla drömmars ursprung, den källa som Jung kallade vårt "kollektiva undermedvetna". Därifrån hämtar vi bilderna till våra drömmar.

Vortex är en kaotisk blandning av känslor och bilder. Det är en malström där alla våra drömmar, mar-drömmar och tankar flyter samman och trasas sönder tills inget återstår. Att färdas för nära Vortex är ett säkert sätt att förlora förståndet. Inget medvetande kan hantera den kaotiska ström av känslor och information som blandas där. Bara de starkaste kan röra



sig i närheten av Vortex.

Men Vortex är också ett kraftcentrum. De mäktigaste drömmarna skapas i närheten av Vortex. Den som kan röra sig i de kaotiska gränstrakterna kan skapa väldiga drömvärldar. Där finns de fem drömfurstarnas domäner, imperier sammanflätade av hundratals drömvärldar. Nära Vortex kan annars bara varelser födda ur drömmen röra sig.

Du vet att du närmar dig Vortex när drömmen börjar förvridas allt mer. Det som ursprungligen var en nära avbild av din vakna värld, eller av minnen ur ditt förflutna, förvrids tills färger, vinklar och perspektiv inte längre liknar någonting ur den vakna världen. Varelserna nära Vortex har sällan tre dimensioner, oftare två eller fem. I drömmen kan vi se flerdimensionella varelser, även om vi inte kan föreställa oss hur de såg ut när vi sedan vaknar upp.

Nära Vortex går olika drömmar nära i varandra. Ingen dröm varar längre än ett ögonblick. Nya scener dyker hela tiden upp. Varelser ändrar form, försvinner eller dyker upp. Tiden löper amok. När du kommer så nära Vortex som en människa kan gå utan att förlora sitt förstånd är du omgiven av en kakafoni av

intryck som alla tycks relatera till någonting du inte riktigt kan minnas. Du vill förtvivlat gärna foga samman dem till något begripligt, men all mening upplöses lika snabbt som den formas. Om du färdas för nära upplösningen går du under. Din identitet upplöses i sina beståndsdelar. Du dör eller blir galen.

PSYFAGER

Arcanum Metropoli: *Dessa varelser finnes endast i de länder vi besöka i våra drömmar... den stod likt en människa men var färgad likt kol... dess vita ögon följde alla mina rörelser... endast genom att kasta mig utför berget undvek jag deras klösande klor...*

PSYFAGER			
RÖR	3T10 (16)	UTS	1T10 (5)
UPP	2T10 (11)	STY	3T10 (16)
EGO	2T10 (11)	UTB	1T10 (5)
TÅL	3T10 (16)	KAR	1T10 (5)

Drömkonst

Det är som bekant inte alla drömmar som påverkar verkligheten. De flesta är just bara drömmar. Att styra sina drömmar och påverka den vakna världen med dem är en färdighet man måste lära sig. Ett fåtal människor behärskar den konsten sedan barnsben. Alla andra måste lära sig att hantera drömmen.

Den färdigheten kallas Drömkonst. Alla som någon gång har lyckats påverka verkligheten genom en dröm, hamnat i en annan människas dröm eller haft någon annan särskild drömuplevelse har sitt

Ego/5 (avrunda nedåt) i Drömkonst. Värdet kan sedan förbättras som för andra färdigheter.

Drömkonst används för att återskapa en dröm där man varit tidigare när man somnar, för att ta en särskild gestalt i drömmen och sedan för att minnas drömmen när man vaknar upp. För att vakna upp ur drömmen av egen vilja krävs ett lyckat Drömkonstslag eller ett Ego/2-slag.

Drömkonst används huvudsakligen för att påverka dina egna drömmar. Du kan inte använda Drömkonst för att medvetet gå in i en annan människas dröm och du har svårt att förändra andras drömmar. Däremot kan du tvinga in andra i din egen dröm. Endast genom att lära dig en särskild form av magi, knuten till drömmar, kan du direkt påverka andras drömmar.

Förändra drömmen

Med Drömkonst kan du förändra din dröm medan du befinner dig i den. Du kan ändra landskapet och skapa varelser. Spelledaren avgör hur stora förändringar som tillåts från gång till gång. Färdighetsvärdet ger en riktlinje för hur stora förändringar du kan göra. En van drömmare kan omforma hela sin dröm. En amatör kan möjligen ändra detaljer.

Effekten avgör om förändringen blir som du tänkt dig den. Med låg effekt har förändringen brister jämför med vad du hade tänkt dig. Hög effekt ger en per-

Psyfager

Förflyttning: 8 m/SR

Handlingar: 3

Initiativbonus: +4

Skadebonus: +3

Skadepacitet:

5 skramor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt

sår

Uthållighet: 10

Naturlig rustning: —

Färdigheter: Drömkonst

75, Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Smyga 16, Krossvapen 16, Svärd 16,

Slåss utan vapen 16, Gömma sig 16, Leta 16, Språk — 3 mänskliga

Den mörka konsten: 0





fekt förändring.

Du kan i första hand göra förändringar i din egen drömvärld. Om du försöker förändra någon annans dröm har du -20 i färdighetsvärde på Drömkonst. Det är betydligt svårare att göra sådana förändringar. Drömvärldar skapade av mästare, som drömfurstarnas världar, har ett inbyggt försvar mot förändring utifrån som gör dem ännu mycket svårare att påverka.

Tabellen visar hur stora förändringar som är möjliga vid olika färdighetsvärde. Förändringarna är kumulativa. Den som har 10 i Drömkonst kan göra förändringar möjliga både för 1-5 och 6-10.

FV MÖJLIG FÖRÄNDRING

1-5 Ändra färger. Formförändringar av enstaka föremål, som att göra en kofot av ett järnrör eller ett par byxor av en gardin. Föremålets massa, storlek och material kan inte förändras nämnvärt.

6-10 Påverka mörker och ljus. Du kan skapa mörker om det är ljust, eller lysa upp en plats som är mörk.

11-15 Förändra enstaka föremål helt. Du kan förändra material och form helt på ett enstaka föremål, upp till 10 kilo tungt och en kubikmeter stort. Du kan fördubbla eller halvera föremålets vikt och storlek. Du kan t.ex. göra en blomma av ett automatgevär eller en telefon av en hatt.

16-19 Påverka tiden. Du kan själv röra dig dubbelt så fort, eller hälften så fort, som alla andra. Du kan få andra att röra sig dubbelt eller hälften så fort som normalt. Om du själv rör dig snabbare och gör andra långsammare, fördubblar du ditt eget antal handlingar och halverar alla andras.

20-25 Förändra byggnader och varelser. Du kan helt förändra form och material på en varelse eller en byggnad, förvandla en drömmare till sten eller förvandla ett hus till en ruin. Föremål upp till 10 kilos tyngd och 1 kubikmeters storlek kan du skapa ur intet eller få att försvinna helt.

26-29 Tidsförskjutningar. Du kan hoppa i tiden och göra tidshopp bakåt, så att det som nyss hände aldrig har hänt och du kan "börja om" tidigare. Du kan låta tiden gå upp till tio gånger snabbare eller långsammare än normalt. Det ger dig aldrig fler handlingar än dubbla antalet, men kan användas för att snabbt komma igenom en utdragen väntan.

30+ Omforma hela landskap. Du kan göra om hela drömlandskapet till något nytt, ta bort och lägga till varelser och byggnader efter eget huvud.

Drömjaget

Det vanligaste är att vi skapar en avbild av vårt vak-

na jag i drömmen. Men en erfaren drömmare kan förändra sig i drömmen. Med Drömkonst kan du förändra din kropp och dina förmågor. Hur mycket kroppen kan förändras beror på färdighetsvärdet. Med högt värde kan du helt omforma dig själv. Ovana drömmare kan bara göra kosmetiska förändringar av sitt yttre.

När du ska ändra ditt yttre slår du ett slag för Drömkonst. Om effekten blir hög, blir förändringen precis som du har tänkt dig den. Vid lägre effekt har den vissa brister.

Du kan i första hand ändra ditt drömjag i egna drömmar. Befinner du dig i en annans drömvärld är det svårare. Då har du -10 i färdighetsvärde för Drömkonst. Det är svårare att göra förändringar i någon annans dröm.

Tabellen visar hur stora förändringar som är möjliga vid olika färdighetsvärde. Tabellen är kumulativ. Den som har 15 i Drömkonst kan göra förändringarna både för 1-10 och 11-15.

FV MÖJLIG FÖRÄNDRING

1-10 Kosmetiska förändringar, som att byta utseende.

11-15 Kan öka ett egenskapsvärde med lika många poäng som färdighetsvärdet, men högst till tio gånger ursprungsvärdet. Du kan byta kön och helt förändra ditt utseende.

16-19 Kan anta en icke-mänsklig skepnad och höja två egenskapsvärden lika mycket som färdighetsvärdet, högst till tio gånger ursprungsvärdet.

20-29 Som ovan, men du kan höja tre egenskapsvärden lika mycket som färdighetsvärdet, högst till tio gånger ursprungsvärdet, och välja en färdighet du inte behärskar i vaket tillstånd till samma färdighetsvärde som din Drömkonst.

30-39 Som ovan, men du kan välja två färdigheter till samma färdighetsvärde som Drömkonst och byta skepnad när du önskar.

40-49 Kan höja fyra egenskapsvärden lika mycket som färdighetsvärdet, men högst till tio gånger ursprungsvärdet, och välja tre färdigheter till samma värde som Drömkonst. Du kan byta skepnad när du önskar.

50+ För varje tio steg i Drömkonst kan du höja ytterligare ett egenskapsvärde med samma värde som din Drömkonst, högst till tio gånger ursprungsvärdet, och får ytterligare en färdighet till samma värde som Drömkonst. På 50-59 har du alltså fyra höjda egenskaper och fyra färdigheter. På 60-69 fem egenskaper och fem färdigheter, osv. På ett Drömkonst över 100 får du bara en ny färdighet för varje 10 steg i Drömkonst.



Portaler

Drömmare med ett mycket högt färdighetsvärde kan skapa portar mellan dröm och verklighet. De kan föra sig själva och andra varelser ut ur drömmen och in i vår verklighet, där de tar fysisk form. De kan kalla på andra sovande och tvinga in dem i den egna drömmen. De kan uppsöka en människa i hennes egna drömmar, skada eller döda henne där och koppla samman hennes drömjag med det verkliga jaget så att den sovande kroppen också skadas eller dödas. I enstaka fall kan de också gå med sina fysiska kroppar och verkliga föremål in i drömmens värld.

Tabellen visar vad som kan åstadkommas vid olika färdighetsvärden.

FV MÖJLIG HANDLING

20-25 Kalla på drömmare. Du kan kalla på någon sovande och tvinga in honom eller henne i din dröm. Den sovande slår ett egoslag. Blir effekten lägre än din effekt för Drömkonst tvingas han eller hon in i din dröm.

26-30 Skapa portal ut ur den egna drömmen och gå ut i vår vakna värld. Du kan medföra materia motsvarande ditt färdighetsvärde i kg ut ur din dröm.

31-39 Skapa portal in i drömmen. Du kan gå med din fysiska kropp in i din dröm och medföra materia motsvarande ditt färdighetsvärde i kilo från vår värld. Kan bara göras om du har en levande kropp i den vakna världen.



40+ Sammankoppla dröm och verklighet. Du kan skapa en koppling mellan en människas drömjag och hennes vakna jag, så att allt som händer henne i drömmen händer också i verkligheten. Det görs vanligen i samband med att hon tvingas in i din dröm, så att du kan kontrollera vad som händer henne. Offret slår ett egoslag. Om det underskrider ditt effektslag för Drömkonst har du skapat kopplingen och allt som händer henne under den dröm som pågår händer också hennes kropp i verkligheten. Kopplingen gäller bara för en dröm.

Drömmens värld

Du kan i allmänhet inte styra hur dina drömmar ser ut. Det gör spelledaren. Den kan vara mer eller mindre lik den vakna världen. Den präglas alltid av dina tankar och din personlighet. En drömmare med låg mental balans skapar en mörkare, farligare dröm än någon med hög balans.

Flera människor kan ha samma dröm. Ingen vet riktigt hur det går till. Kanske är det möjligt tack vare en telepatisk kontakt. De skapar drömmen tillsammans, så att den får drag av allas personlighet.

Handlingen får avgöra hur drömmen ser ut vid olika tillfällen. Ibland kan den vara långt från verkligheten med flytande färger, konstiga perspektiv och en förvriden tidsuppfattning. Ibland kan den vara mer realistisk och i stora delar överensstämma med rollpersonernas vakna värld. Om de ska befinna sig länge i drömmen, kanske en hel spelomgång, är det oftast bättre med en mer realistisk dröm. Den är lättare för spelarna att visualisera och spela i.

TID I DRÖMVÄRLDEN Drömmen ligger bortom

tiden. Skickliga drömmare kan påverka tiden i drömmen så att den går fortare eller långsammare än normalt. Annars är det spelledaren som avgör hur drömtiden ser ut. I normala fall är den parallell med den vakna tiden. En vaken timme motsvarar en timme i drömmen. Men i vissa fall kan det vara väldiga skillnader. En timme i drömmen kan motsvara ett år i vår värld, eller tvärtom. Det beror på spelledarens syften.

DRÖM OCH VERKLIGHET En skicklig drömmare kan påverka den vakna världen genom att öppna portaler, eller genom att skada någon i drömmen och därigenom sära den sovande kroppen. Men drömmen kan påverka verkligheten på andra sätt också.

Rollpersonerna kan hitta ledtrådar i drömmen som kan användas för att lösa problem i den vakna världen. Det kan vara saker som de känt till i tidigare liv, eller sådant som de kommer att få reda på senare i livet. Drömmen bekymrar sig inte om tid och rum.

I prekognitiva drömmar, sanndrömmar, upplever drömmaren något som sedan kommer att inträffa i





verkligheten. Han lyckas för ett ögonblick se igenom den lögn som tiden i själva verket är. Det går inte att med viljekraft mana fram sanndrömmar. De kommer av sig själva (när spelledaren behöver dem). Drömmaren vet inte heller om att sanndrömmen är en profetia förrän den slår in.

Budskap från skickliga drömmare eller från varelser utanför vår värld kan lämnas. I drömmen kan vi se genom verklighetens illusioner. Det är ett sätt att möta varelser från andra sidan och se saker vi annars inte skulle se.

Rollpersonerna kan också påverka den vakna världen direkt med något de gör i drömmen. De kan förstöra något farligt föremål, som då också förstörs i verkligheten. De kan befria någon som är fången med sitt drömjag och vars kropp därför ligger i koma. Ingenting hindrar att de kan påverka verkligheten genom drömmen, fastän de inte har några höga värden i Drömkonst. Skillnaden jämfört med skickliga drömmare är att amatörer inte vet när de verkligen påverkar den vakna världen och när de famlar i blindo.

Ibland kan dröm och verklighet flyta samman så att vi inte kan skilja mellan dem. Då har någon drömmare, med eller utan egen vetskap, öppnat en vidsträckt port mellan drömmen och den vakna världen. Det får ungefär samma verkan som när illusionerna i vår verklighet bryts ned så att vi ser mer av den sanna verkligheten. Allting kan hända. Själva materien blir opålitlig. Egendomliga varelser dyker upp.

Men när verklighetens illusioner försvinner ser vi in i en annan värld som verkligen finns där. När en dröm smälter samman med verkligheten är det en människa som i sömnen förändrar världen omkring oss. Förändringarna är helt kopplade till drömmaren. Om han eller hon väcks eller dödas försvinner störningarna.

Drömvandrare

En särskild slags besatthet innebär att drömmaren gradvis förflyttar sin livskraft in i drömmen. Han eller hon överför sig själv till drömjaget och tömmer sitt levande jag på kraft. Det yttrar sig i att han förlorar en poäng i Ego från sitt vakna jag varje gång han går in i drömmen. Den poängen överförs till drömjaget. Han blir gradvis mer frånvarande och drömmande i den vakna världen och starkare i drömvärlden. När det vakna jagets Ego har sjunkit till noll är han ett vårdpaket som dör inom några veckor.

Drömjaget lever vidare och blir en av de Vandrare som genomströvar andras drömmar och kan gå obehärrat mellan olika drömvärldar och ut i vår verklighet. Överföringen kan ske av fri vilja hos någon som vill förflytta sig in i drömmen för gott. Alla med en Drömkonst på 30 eller högre kan göra det. Men det är vanligare att den orsakas av en förbannelse och inte styrs medvetet av den drabbade.

Drömvandraren har fått en inneboende förmåga att vandra mellan olika drömvärldar. Drömvandraren har så högt färdighetsvärde i Drömkonst att han eller hon obehindrat kan lämna drömmen och gå ut i vår värld.

De flesta drömvandrarna är människor, även om andra varelser också kan söka sig in i mänskliga drömmar. Det finns ett par drömvandrare som är azghouler. Drömvandrarnas syften och planer varierar våldsamt från person till person. Gemensamt för dem är att de ser ner på den vakna världen och betraktar drömvärlden som "den sanna verkligheten".

Drömvandrare ser i allmänhet ut som människor, men de kan förändra sin fysiska form hur de vill enligt reglerna under Drömjaget. De kan ta en helt icke-mänsklig form.

Drömfurstarna

De fem drömfurstarna är de mäktigaste bland drömmarna. De befinner sig helt i drömmen sedan länge och har byggt imperier av drömvärldar. De har värden på 100 eller mer i Drömkonst. Många av Vandrarna har mer eller mindre frivilligt blivit drömfurstarnas tjänare.

Drömfurstarnas domäner ligger nära Vortex, där det är lätt att skapa nya drömmar ur det kaotiska bildflödet. De fem furstendömena sträcker sig ut från de mest kaotiska delarna till de drömmar som gränsar närmast mot vår värld och har en inre logik och mening. De består vardera av hundratals drömmar som flyter i varandra.

Närheten till Vortex har påverkat drömfurstarna. De har alla blivit mer eller mindre galna av att leva i de kaotiska gränstrakterna. För länge sedan var kanske drömfurstarnas imperier byggda av fantasiska och sagolika världar. Nu består de mest av förvridna mardrömmar och vansinniga hallucinationer.

Drömfurstarna är indragna i en lång och blodig kamp om makten över Vortex. Den som kontrollerar källan till drömmarna har makt över alla människors drömmar och över alla drömvärldar. Ingen har lyckats tämja Vortex, men alla fruktar att någon ska lyckas och göra sig till herre över drömmen. Därför strider de fem ständigt och försöker skära av varandras kanaler till Vortex. Vansinnet har gjort dem paranoidea, så de misstror ständigt varandra och försöker skada varandras världar när de kan.

Alla drömfurstar har också kopplingar till vår värld. En del av kampen över Vortex utspelas med mänskliga spelpjäser i den vakna världen. Drömfurstarna kan gå ut i vår verklighet om de så önskar, men det är ovanligt att de gör det. Oftare skickar de sina agenter, Vandrare eller vanliga drömmare. Det finns permanenta portaler mellan den vakna världen och drömfurstarnas världar på några platser.



HAMMAD AL-SUFI Ingen vet hur gammal Hammad al-Sufi är. Han är den första av drömfurstarna. Själv påstår han att han vandrade in i drömmen samma år som Babels torn rasade. Hans drömdomäner är de mest vidsträckta. De går från absolut upplösning nära Vortex till en punkt när de nästan flyter samman med vår vakna värld. På en del platser, i några kvarter i Bagdad och Basra, har al-Sufi lyckats få sin drömvärld att helt flyta samman med vår värld. Andra drömfurstar fruktar att han ska lyckas utsträcka sitt inflytande över större delar av den vakna världen. Själv befinner sig Hammad al-Sufi i en uråldrig klippstad i drömmen helt nära Vortex. Kropparna av döda drömmare ligger strödda på marken och hänger från väggarna. Genom smala fönsterspringor skymtar al-Sufis beslöjade tjänare, mäktiga vandrare som är lika vansinniga som han. I ett klipprum vid en förtorkad källa sitter al-Sufi och mumlar vansinniga ramsor och besvärjelser.

Hammad al-Sufi har färdighetsvärde 350 i Drömkonst.

ARON GREENBERG Greenbergs drömvärldar är de minst kaotiska av drömfurstarnas världar. Han har en dröm om att bringa ordning och mening till drömmen, att göra den mer lik vår vakna värld. För att åstadkomma det förflyttar han människor fysiskt in i sina drömvärldar. Tusentals människor har mer eller mindre mot sin vilja förflyttats till Greenbergs drömvärldar och hundits där.

Hans drömvärldar är pedantiskt ordnade världar fyllda av mardrömslik byråkrati, meningslösa regler och arméer av vakter och poliser som övervakar drömmarna. Korridorer och tjänsterum fyllda av kanslister uppfyller hela världar. Andra av hans världar är oändliga efterbilder av villaförorter med identiska små hus som sträcker sig mot horisonten, eller fängelser med tiotusentals identiska celler. Över huvudtaget älskar Greenberg att upprepa ett mönster i det oändliga. Han har också reproducerat människor och befolkat drömvärldar med samma människa i tusentals kopior.

Aron Greenberg har 180 i Drömkonst.

FRIEDRICH KÖPFEL Köpfel började skapa sina drömvärldar på 1600-talet, som hovalkemist åt hertigen av Thüringen. Hans drömvärldar är formade av magisk och alkemisk tradition. Där finns tempel och underjordiska salar för ockulta initiationer, magiska föremål och väldiga bibliotek fyllda av handskrifter som Köpfel fört in i drömvärlden från vår värld. Allt är invävt i besvärjelser och magi. Det finns förbannelser överallt som kan drabba den oförsiktige. De döda får liv. De levande fastnar i gränslandet mot döden. Portaler öppnas mot Metropolis, Inferno och andra drömvärldar. Köpfel själv befinner sig i ett palats, ett försök att efterbilda arkonternas palats, helt nära Vortex. Där skapar han morbida

varelser och försöker utsträcka sin kontroll till andra drömvärldar och vår värld. Köpfel har 200 i Drömkonst.

SAMARA NYEME Nyeme hör till de äldre av drömfurstarna. Hennes världar är hundratals år gamla. Hon har vandrat mellan vår värld och drömvärldarna under de senaste tusen åren. Hon är född någonstans i Afrika och hennes drömvärldar är afrikanska mardrömmar om fördömda byar och städer med vansinniga invånare, svältkatastrofer och oändliga inbördeskrig, mörka gudar som föröder allt där de drar fram.

Hennes världar öppnar sig på många platser i Afrika och Amerika. Själv vandrar hon omkring mellan vår värld och sina drömvärldar. Nyeme har 250 i Drömkonst.

NICOLETTE PASTEUR Pasteur föddes i Paris i slutet av 1700-talet. Hon var sängbunden sedan födseln och led av en smärtsam nervsjukdom som gav fruktansvärda hallucinationer och mardrömmar. Pasteurs drömvärldar är paranoïda platser där marken, husen, föremål och varelser är ute efter dig. Ingenting är fast. Marken försvinner under dina fötter, träden sliter dig i stycken, murarna får armar och griper efter dig. Alla Pasteurs drömvärldar, också de som ligger nära vår värld, är fragmentariska och kaotiska. Det finns inga fasta portar in i Pasteurs drömvärldar. De kan öppna sig när och var som helst. Pasteur själv finns nära Vortex, i centrum för sina paranoïda drömvärldar. Hon ligger till sängs i ett 1700-talsrum identiskt med det där hon låg i vår värld. Hon lämnar aldrig sitt rum personligen.





Underjordens barn

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +1

Skadekapacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 90

Naturlig rustning: —

Färdigheter: Klättra 12, Smyga

12, Undvika 12, Kastvapen 12,

Krossvapen 12, Slåss utan vapen

12, Simma 12, Gömma sig 12,

Leta 12, Strid i mörker 20

Anfallssätt: Klor 12 (Skr 1-8, Is

9-15, as 16-25, ds 26+), Bett 12

(Skr 1-6, Is 7-12, as

13-22, ds 23+)

Den mörka kon-

sten: 0

LABYRINTEN

I underjorden lever många varelser. En del är ursprungligen människor, nattens barn på flykt undan ljuset ovan jord som har tagit sin tillflykt till gångarna. Andra är varelser från andra sidan illusionerna som har korsat gränsen till vår värld. Också vanliga människor, illegala flyktingar, brottslingar på flykt undan rättvisan och ungdomar på drift samlas i de tomma vattencisternerna, i skyddsrummen och gångarna. Många av de mer ljusskygga kulturen har helgedomar och gömställen här nere.

Underjordens invånare blir märkligare och omänskligare ju längre ned man kommer. I kulvertar under sjukhusen, i tunnelbanornas servicegångar och i skyddsrummen lever förrymda barn, alkoholister och knarkare, utslagna prostituerade och illegala flyktingar. Längre ned, i kloaktunnlarna som utmynnar i Metropolis labyrint lever underjordens barn och varelser som kommit hit från andra sidan.

Längst in i underjordens labyrint finns något som nattens barn bara viskar om. Där vakar ett väsen som har växt i styrka under årmiljonerna, närt av energin från Metropolis. Underjordens barn frambär offer till detta något, som de kallar Minothorgon. Hon sägs vakta en enorm portal, som leder vidare in i hjärtat av alla existenser, in till Intet bortom kaos. Enligt vissa legender har Demiurgen nedstigit i Labyrinten och passerat Minothorgon.

Minothorgon tillbeds av en vittgrenad kult, vars

Likt ett skal omger Labyrinten hela Demiurgens skapelse. Den öppnar sig mot såväl Metropolis som Elysium, Limbo och Inferno. Kloaker och tunnelbana, servicegångar, skyddsrum och militära transportvägar bildar ett nätverk av gångar och schakt som sträcker sig djupt ned under staden. Långt under markytan möter våra kloaker och kulvertar gångar av stål, jord och kakel som inte har formats i vår värld. Där blir labyrinten densamma för alla städer. Där förenas den i en enda dimension och möter de underjordiska gångarna i Metropolis. Stegar och trappor leder från labyrinten in i vår värld, in i drömmarnas mörka fält eller Infernos flammande hallar. Söker man sig tillräckligt långt ned kommer man alltid in i Metropolis.

tempel är beläget i den underjordiska staden Thoropolis. De kallar sig Labyrintens väktare.

UNDERJORDENS BARN

Arcanum Metropoli: Endast vägleda av vibrationerna i marken jagar underjordens barn de blinda offren som irrar sig ner i Labyrinten... de voro tidigare människor men det långa livet under jord har förändrat deras fysik... tillbakabildade ögon, endast kapabla att skilja mellan ljus och mörker... de sniffade i

UNDERJORDENS BARN

RÖR	7+1T10 (12)	UTS	1T10 (5)
UPP	7+1T10 (12)	STY	7+1T10 (12)
EGO	1T10 (5)	UTB	1T5 (3)
TÅL	7+1T10 (12)	KAR	1T10 (5)



besökare som förrirat sig hit någonsin hittar tillbaka. Mellan tysta byggnader sveper flockar av fladdermöss och beslöjade väktare skyndar längs gatorna. Detta är enstaka tecken på liv i en annars död stad.

Den inre labyrinten

Bortom Thoropolis finns den inre labyrinten. Det är en plats där tid och rum börjar upplösas. Gradvis flyter dimensionerna samman, materien flyter ut i en massa utan färg eller form, tiden upphör i evigheten. Labyrintens väktare beskriver den inre labyrinten som en väldig spiral, som gradvis löses upp i först grövre och sedan allt finare korn tills en grå massa återstår. I den grå massan vilar Minothorgon, den enda varelse som kan vistas i Kaos.

Den inre labyrinten kan nås på andra vägar än genom Thoropolis. Den som genom magi eller på annat sätt förvrider sin uppfattning om tid och rum kan hamna i den inre labyrinten och dras in mot kaos.

Bortom Minothorgon väntar dimensionernas ursprung, där rummet, materien och till och med evigheten upphör att existera.

luften och genast kände de min vittring... klor av stål klöste efter mina ben och deras käftar klapprade dolt i mörkret... likt djur löpte de på alla fyra då de tog upp jakten...

Thoropolis

Thoropolis är underjordens stad, insvept i evigt mörker. Enstaka ljusstrålar som trängt ned genom galler och brunnar genomborrar mörkret. Svarta floder störtar ned i djupa schakt mot Labyrintens mitt, där Minothorgon vaktar porten mot intet. Staden är en centralpunkt för underjordens tunnelsystem.

Här finns ledarna för Labyrintens väktare, den kult som dyrkar Minothorgon. Dessa ser det som sin heliga plikt att hålla porten stängd, för att förhindra att någon följer efter Demiurgen. De förbereder även världen för härskarens återkomst. Här förrättas offer då tiotusentals fångar slungas ned i floderna för att föras ned mot Labyrintens mitt.

Thoropolis är en evig stad, bortom tid och rum. Den är byggd av sten och järn. Bruset från floderna dränker alla andra ljud. Det solida mörkret gör att få

Minothorgon

Minothorgon dyrkas av alla underjordens varelser. Hon vaktar porten mot alltings förintelse och dimensionernas ursprung.

Underjordens invånare slungar ned offer i de svarta floder som genomströmmar labyrinten och fortsätter ned mot den inre labyrinten. De genomför också andra slags offer till Väktaren.

Ingen har någonsin återvänt från den inre labyrinten, så ingen kan säga hur dess härskare ser ut. Hon uppenbarar sig i drömmarna hos alla som vistas länge i underjorden. I drömmen kan hon ta olika form, ett lysande öga i ett formlost kaos eller en uppsvälld kvinnokropp vilande i mörker. Hon visar drömmaren vandrande genom oändliga labyrinter, lockad av någonting skrämmande men ändå underbart. I enstaka fall har drömmare fysiskt förflyttats djupare ned i labyrinten genom drömmar sända från Minothorgon.

De som möter henne i drömmarna dras till henne och vill söka sig ned genom labyrinten för att förenas med henne och upplösas i intet.



Levande döda

Förflyttning: 5 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +3

Skadepacitet: Speciell.
Varje kroppsdel har eget liv. Kan sönderdelas, men aldrig dödas. Ett allvarligt eller dödligt sår innebär att en kroppsdel har avskilts. Om de skiljs åt söker sig kroppsdelarna tillbaka till varandra för att återförenas. Det tar 1T10 stridsrundor i en stridsituation, förutsatt att ingen hindrar dem. Varje större kroppsdel (arm, ben, kropp) har hälften av varelsens totala styrka. Om de bränns till aska förintas den levande döda.

Ritualer och vissa
kan också förstöra

ghet: obegränsad

gor: Okänslig för

BORTOM DÖDEN

Vi kan vara bundna i ett föremål i tusentals år, men frigörs vi återtar vi alltid vår fysiska form på ett eller annat sätt.

Vi minns ingenting av vad vi var före vår födelse och vi kan inte se framåt i tiden, efter vår död. När vi dör förintas vår identitet, jaget som vi utvecklade i vårt tidigare liv. Kvar blir Detet, vår ursprungliga natur som aldrig kan förstöras. Vi är instängda i en kort livstid, blinda för resten av vår historia. Det gör oss hjälplösa. Vi kan inte styra vad som händer oss efter döden.

Dödsögonblicket

Om döden är ett påhitt av Demiurgen så är den den mest djävulska delen i Demiurgens förhållande över oss. Den begränsar vår livstid till några korta år. Vi har inga minnen av det förflutna och kan inte göra upp några planer. Våra förhoppningar krossas av glömskan.

I dödsögonblicket raderas vårt minne. Det är vad döende människor uppfattar som att "livet passerar revy framför deras ögon". Därefter återformas vi som en ny kropp, med fragmentariska minnen av vårt förflutna som gradvis helt bleknar bort. Den nya kroppen kan vara en nyfödd, en plågad syndare i helvetet eller ett spöke som hemsöker de levande i vår värld. Den liknar alltid vår tidigare kropp. Vi är kroppsliga varelser. Vi förlorar aldrig helt vår kropp, även om andar har ett minimum av materia i sig.

Efter vad många tycker sig förstå tog Demiurgen aldrig ifrån oss vår odödlighet. Döden är helt enkelt en port till andra existenser. Vi förändras efter döden men försvinner aldrig helt. De fallna änglar som fängslades i Elysium finns fortfarande kvar. Bara en handfull har utplånats under de årtusenden som har gått. Det krävs betydligt mer än döden för att förintta en människa.

Några av oss lever här och nu. Vi har återföts i nya kroppar när våra gamla dog. Andra befinner sig i helveten och dödsriken, lever som andar i vår värld eller i landsflykt någonstans bortom illusionerna. Ett fåtal har bundits i andra existenser, som djur eller halvmänniskor, i föremål eller i sina egna döda kroppar. Ingen av oss dör.

Återfödelsen

"Som stämpelns avtryck i den våta leran", säger buddisterna om återfödelsen. I återfödelsen återskapas vår tidigare kropp och person i en nyfödd. Det vanligaste är att vi återföds som en släkting till vårt tidigare jag, men vi kan också födas in i en helt främmande släkt. Vi återföds så gott som alltid inom samma folkslag och språkområde varje gång.

De flesta minns ingenting av sina tidigare liv. Bara genom hypnos, djupmeditation eller drömtydning kan vi få reda på vilka vi varit i tidigare liv. Också då luras vi lätt av våra egna drömmar om vad vi skulle vilja vara. Det finns betydligt fler som tror sig ha varit Napoleon än som kan påminna sig ha varit piskade ryska livegna. En kunnig hypnotisör eller drömtydare kan locka ur oss sanningen, annars är det svårt att få fram minnen från tidigare liv.

Förbannelser, neuroser och psykosor följer med oss



bortom döden. Det vi inte lyckats reda ut före döden tar vi med oss till andra sidan. Vad som först kan tyckas vara en släktförbannelse kan i själva verket vara en förbannelse som följer en människa genom flera återfödelser.

I dödens gränsland

Den som inte vill gå genom döden till andra sidan kan fastna i gränslandet mellan liv och död. Där förlorar du inte dina minnen helt och hållet. De bleknar med åren men försvinner aldrig helt så länge du inte dör. Din identitet förintas aldrig helt och du har ingen möjlighet att bilda en ny på samma sätt som en återfödd. Istället förvrids och förändras långsamt ditt tidigare jag tills det är vanställt och oigenkännligt.

Vandöda eller odöda kallar vi dem som har fastnat i det här ingenmanslandet. Några stannar där frivilligt, eftersom de inte vill ge upp sina minnen eller fruktar helvetet på andra sidan döden. Andra hålls kvar i gränslandet mot sin vilja. De har fjättrats där med droger eller magi.

Enda sättet att ta sig därifrån är att dö. Det går så gott som aldrig (det finns vissa undantag) att återvända till livet från gränslandet.

Kroppssbyte

Den som inte vill förlora sina minnen och är tillräckligt samvetlös och förfaren i ockulta vetenskaper kan byta kropp när döden hotar. Det finns magiska ritualer som gör det möjligt att överta en annan levande människas kropp, att besätta den. Då trängs kroppens ursprungliga "ägare" ut och återskapas i en ny kropp, som nyfödd eller i något dödsrike. Kroppen förändras gradvis, under flera års tid, så att den mer och mer kommer att likna den människa som bär den. Efter flera tiotal år har till och med arvsmassan förändrats.

Materiens fångar

I enstaka fall kan en människa fjättras i död materia eller i en kropp från ett djur eller någon annan varelse. Magiska ritualer kan användas för att binda en människa i ett föremål. Så länge hon befinner sig i föremålet har hon kvar sina minnen och sin tidigare personlighet.

Det finns normalt sett ingen möjlighet att återvända till livet från en sådan fångenskap. När föremålet förstörs så att hon frigörs, går hon genom döden och förlorar sitt tidigare jag. Möjligen kan en sådan materiens fånge överföras till en ny, levande kropp och besätta den. Då kan hon behålla sina tidigare minnen och sin personlighet.

Levande döda

Några få olyckliga frigör sig aldrig från sina döda kroppar, utan sitter fast i det ruttnade köttet. De minns till en början sina tidigare liv och har kvar personligheten. Men fångenskapen i en ruttnande kropp är tillräckligt för att driva de flesta till vansinne och minnena av det tidigare livet bleknar snabbt.

Ett fåtal stannar frivilligt i sina döda kroppar. De är nästan alltid syndare som fruktar helvetet mer än att vandra som en levande död. Andra binds i sina döda kroppar av droger eller magi.

LEVANDE DÖDA

Arcanum Metropoli: *I mörkret kring min person famlade de levande döda... deras stinkande kroppar vältrade sig över varandra i sin iver att undkomma det paralyserande ljuset... deras kroppar voro vanställda och uppsludda, och deras hud ruten och inflammerad... från öppna sår rann svart sörja och flugor och larver krälade på de döda lemmarna....*

GENGÅNGARE

Arcanum Metropoli: *Den ljusa skepnaden svepte förbi mig där jag stod i trapporna. Dess likhet med porträttet jag synat tidigare var slående, såsom det ofta är hos gengångare. Det har viskats om att dessa själar är rastlösa döda, ovilliga att lämna det levande men inte starka nog att stanna. Enligt de kunniga kärringar jag talat med lämnar dessa själar sin döda kropp och vandrar planlöst i Elysium i evinnerliga tider. I detta kan jag endast spekulera...*

LEVANDE DÖDA

RÖR	5+1T10 (10)	UTS	1T10 (5)
UPP	1T10 (5)	STY	10+2T10 (21)
EGO	1T10 (5)	TÅL	SPEC
KAR	1T10 (5)		

radioaktivitet. Behöver inte syre, mat eller vatten.

Anfallssätt: Slag 10, Krossvapen 10

Den mörka konsten: 0

Gengångare

Förflyttning: Omedelbar. Är obunden av rumsdimensionerna.

Handlingar: 3

Initiativbonus: +4

Skadebonus: —

Skadepacitet: Kan inte skadas fysiskt.

Uthållighet: Obegränsad

Förmågor: Telekinesi upp till 100 kg 10 m/sek

Anfallssätt: Projicera känslor. Slå ett egoslag. Om gengångaren får högre effekt än sitt offer projiceras skräck, ångest eller andra känslor in i offrets huvud som måste slå ett skräckslag +10 för att inte chockas

Den mörka konsten: 5

GENGÅNGARE

RÖR	3T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	—	UPP	2T10 (11)
TÅL	—		

Reanimationsdroger

Det enklaste sättet att binda en människa i hennes döda kropp är genom droger. Det praktiseras dagligen på Haiti, där zombiedroger används för att skapa lydiga tjänare med lätta hjärnskador. Doktor W. Davies har studerat framställandet av re-animationsdroger på Haiti. Processen är kringvävd av ritualer, men det är ingen magisk process i egentlig mening. Ritualerna är ett sätt att förklara och minnas tillverkningsprocessen.

Doktor Davies beskriver hur delar av giftiga djur: paddor, havsmaskar och klotfiskar, blandas med örter och mineraler. Blandningen hettas upp flera gånger under loppet av tre dygn. Till synes magiska tecken ritas på marken, men de är troligen snarare avsedda att utmätta den exakta tid som olika delar av tillverkningsprocessen ska ta. Till sist blandas halvt förmultnade människoben i blandningen, som grävs ned tillsammans med rester av en död människa under ett dygn. Resultatet är ett rödaktigt pulver, ett kontaktgift som går in under huden på en människa. Det strövs över en levande som dör inom några minuter. Men den döda lämnar aldrig kroppen. Efter ett dygt dygn reanimeras hon som en levande död med lätta hjärnskador.

Åtskilliga har sedan doktor Frankensteins tid försökt skapa liv genom att sätta samman delar från döda kroppar. Det har endast lyckats ett fåtal gånger, senast i amerikanska försök med reanimationsdroger. För att skapa en levande människa av likdelar krävs det att någon "återföds" i den sammanbyggda kroppen.

De gånger försöken har lyckats, har någon av de människor vars likdelar har använts i konstruktionen återfötts i den nyskapade kroppen. Det är ingen behaglig form av återfödelse och alla kända fall har drabbats av svåra psykoser.



Den sista ekvationen ritades upp på bildskärmen. Ett nät av böljande grafer flötades in i varandra och krympte ihop mot en osynlig punkt långt borta på skärmen. Execute. Harry slog in kommandot och linjerna slog ut ur skärmen mot honom. Han rörde in i mönstret och tusentals färger reflekterades i väggarna runt honom. Rummet började förvridas. Mörker och ljus avlöste varandra i allt snabbare takt. Tapeterna flagnade på väggarna. Han vände sig mot fönstret. Glasrutan var sönderslagen sedan länge. Fönsterbågarna var flagnade. Där äppelträdet hade stått utanför fönstret fanns en grå betongmur. När han åter vände sig om var datorn försvunnen. Bara det ruttnande skrivbordet stod lutat mot väggen. En kall vind drog genom huset.

BORTOM TID OCH RUM

Det luktade mögel och förfall. En dörr öppnades och knarrande steg ekade i hallen. En man klev in genom dörren. En gammal man med fårat ansikte och tunt, grånat hår. Harry kände igen sig själv. Hans eget åldrade ansikte. "Jag har väntat på dig. Det är något du måste veta."

Mannen tog Harrys hand och ledde honom ut ur det förfallna huset.

Tid och rum är delar av vårt fängelse. De är ett sätt att betrakta tillvaron och göra den begriplig. Alla varelser har inte samma tids- och rumsuppfattning. Människans uppfattningsförmåga är ovanligt begränsad. Vi ser tiden som linjär och rummet som tredimensionellt. Andra varelser kan uppfatta fler dimensioner och se tiden på flera sätt.

Våra begränsade sinnen gör att vi är fångade i tiden. Vi kan bara följa med i vad vi uppfattar som en framåtrörelse. Tvingas vi röra oss "bakåt" i tiden, stanna i tiden eller röra oss snabbare framåt än andra människor blir vi förvirrade. Detsamma gäller rummet. Vi klarar inte att se mer än tre dimensioner utan att bli förvirrade och få ångest.

Tiden

Tiden är absolut. Det finns inget förflutet, inget nu och ing-

en framtid. Det vi uppfattar som en framåtrörelse är ett sätt att sortera sinnesintryck. Bortom tiden finns evigheten, ett absolut tillstånd utan förflutet eller framtid. Där är människan odödlig, för utan tid finns ingen död.

En uppvaknad människa ser evigheten. Vi andra kan bara skimra den vid enstaka tillfällen. Då luckras tidsuppfattningen upp och det förflutna, nuet och framtiden flyter samman. Det kan yttra sig på flera sätt. Det vanligaste är att olika tidsåldrar flyter samman. Människor från det förflutna vandrar in i nuet. Föremål åldras och förintas, för att plötsligt finnas kvar oskadda igen. Tiden kan också gå baklänges, eller förflyta med en annan hastighet än vi är vana vid.

Tidsuppfattningen är något som vi bär inom oss, så den försvinner inte när vi ser ut i världen bortom vår egen. Tiden tycks finnas också i Metropolis, även om den kan uppföra sig mer oväntat än i vår egen verklighet.

Människor med mycket hög eller låg mental balans kan



förvrida tiden så att den tycks gå snabbare eller långsammare, stanna upp eller gå baklänges. Magi, särskilda föremål och platser där illusionerna rämnar kan också göra att tiden bryter samman. Här beskrivs hur en extrem mental balans påverkar tidsuppfattningen.

-50/+75 Förändrad tidsuppfattning när personen är i ett chocktillstånd. Tiden rör sig dubbelt eller hälften så fort. Stannar upp under högst en timme. Tidshopp på högst 3 veckor. Personen kan inte påverka förmågan.

-100/+100 Förändrad tidsuppfattning när som helst, också när personen inte är i chocktillstånd. Som ovan, men tiden kan också röra sig bakåt och tidshopp på upp till 3 månader framåt eller bakåt kan förekomma. Personen kan inte påverka förmågan.

-150/+150 Personen kan själv påverka sin tidsuppfattning så att tiden går dubbelt så fort eller hälften så långsamt. Kan göra kontrollerade tidshopp framåt eller bakåt på högst 3 veckor. Okontrollerade tidshopp på upp till 3 år, att tiden stannar under högst en vecka eller går bakåt kan inträffa utan att personen kan påverka det.

-300/+300 Personen kan påverka sin tidsuppfattning så att tiden går dubbelt så fort eller hälften så långsamt. Kontrollerade tidshopp framåt eller bakåt på upp till 30 år. Kan stanna tiden under en vecka. Okontrollerad påverkan av tidsuppfattningen kan bara inträffa när personen är chockad.

-400/+400 Kan få tiden att gå hur fort eller långsamt som helst. Tidshopp hur långt som helst framåt eller bakåt. Kan stoppa tiden under obegränsad tid.

Rummet

De tre dimensionerna vi ser omkring oss är också bara ett sätt att betrakta världen. Andra varelser kan se verkligheten i en, två eller flera dimensioner. Vi kan bara uppfatta fler dimensioner i matematiken. Vi kan inte se dem framför oss.

En uppvaknad människa kan leka som hon vill med dimensionerna och välja hur hon vill betrakta tillvaron. Han kan påverka världen med sina krafter. Genom att se världen tvådimensionellt kan man till exempel förflytta sig mellan två punkter på nolltid. Genom att se fler än tre dimensioner kan man förflytta sig in i verkligheter bortom vår.

-50/+75 Rummet kan förvridas när personen hamnar i chocktillstånd. Teleportation högst 2 kilometer. Avstånd kan upp till tiodubblas eller minska till en tiondel av det normala. Världen kan te sig tvådimensionell. Personen kan inte styra förmågan.

-100/+100 Förändrad rumsuppfattning när som helst, också när personen inte befinner sig i chocktillstånd. Teleportation upp till 5 mil. Avstånd kan hundradubblas eller minska till en hundradel av det normala. Världen kan bli tvådimensionell. En fjärde dimension kan uppfattas.

-150/+150 Personen kan själv påverka sin rumsuppfattning och teleportera upp till 2 kilometer, tiodubbla avstånd eller minska dem till en tiondel av det normala och göra världen tvådimensionell. I chocktillstånd kan telepor-

tation upp till 100 mil, tusendubblade avstånd och mängder av dimensioner förekomma.

-300/+300 Personen kan påverka sin rumsuppfattning och teleportera upp till 5 mil, hundradubbla avstånd eller minska dem till en hundradel och göra världen två- eller fyrdimensionell. Okontrollerad påverkan av rumsuppfattningen när personen är chockad.

-400/+400 Personen kan teleportera obegränsad sträcka, öka eller minska avstånd obegränsat och se världen i så många dimensioner som han eller hon önskar.

ASPEKTI

Arcanum Metropoli; *Dessa varelser skifta färg likt en negativ regnbåge... deras kroppar sträcka sig i två dimensioner... ibland fyra eller fem... deras kroppar äro formade likt kubistiska mönster... lemmar och anletsdrag förvridna... oheliga proportioner...*

ASPEKTI			
RÖR	2T10 (11)	EGO	3T19 (16)
STY	3T10 (16)	UPP	2T10 (11)
TÅL	2T10 (11)		

Intet

Intet är det som finns bortom tid och rum. När både tid och rum upphör att existera närmar vi oss intigheten, det ursprungliga som är före allt skapat. Det är ingenting.

Den som förvrider sin uppfattning av tid och rum alltför mycket kan hamna nära Intet där tid och rum neutraliseras. Gradvis löses allt upp, dimensionerna flyter samman, materien flyter ut i en massa utan vare sig färg eller form, tiden upphör i evigheten. Det är vad grekerna kallade kaos. Bortom det, där också materien och tomrummet upphör och där inte ens den absoluta, eviga tiden existerar finns Intet.

Den som löser upp sin tids- och rumsuppfattning alltför mycket kan hamna nära Intet. När man kommer nära börjar intigheten utöva en lockelse. Den som börjat förinta sin rumsuppfattning och upphört att se tiden kan lätt dras bortom kaos till Intet. Det är som ett svart hål som utövar en större dragningskraft ju närmare man kommer. Mycket få har tagit sig dit och ingen har återvänt. I Intet upphör en människa att existera. Går vi in i Intet försvinner vi och har aldrig existerat, kommer aldrig att existera.

En fysisk väg till Intet går genom den underjordiska labyrint som finns under Metropolis och alla jordiska städer. Den bevakas av kultister och gudomliga väsen.

En del människor som sökt upplysningen har istället hamnat i Intet och förintats. En världsomspännande kult, Labyrintens väktare, är ägnad åt dyrkan av Intet. Kultens medlemmar söker sig genom ritualer i underjordens labyrinter närmare och närmare intigheten, tills de slutgiltigt upphör att någonsin ha existerat.

Aspekti

Modifikation till skräckslaget: -5

Förflyttning: 5 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +2

Skadekapacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 85

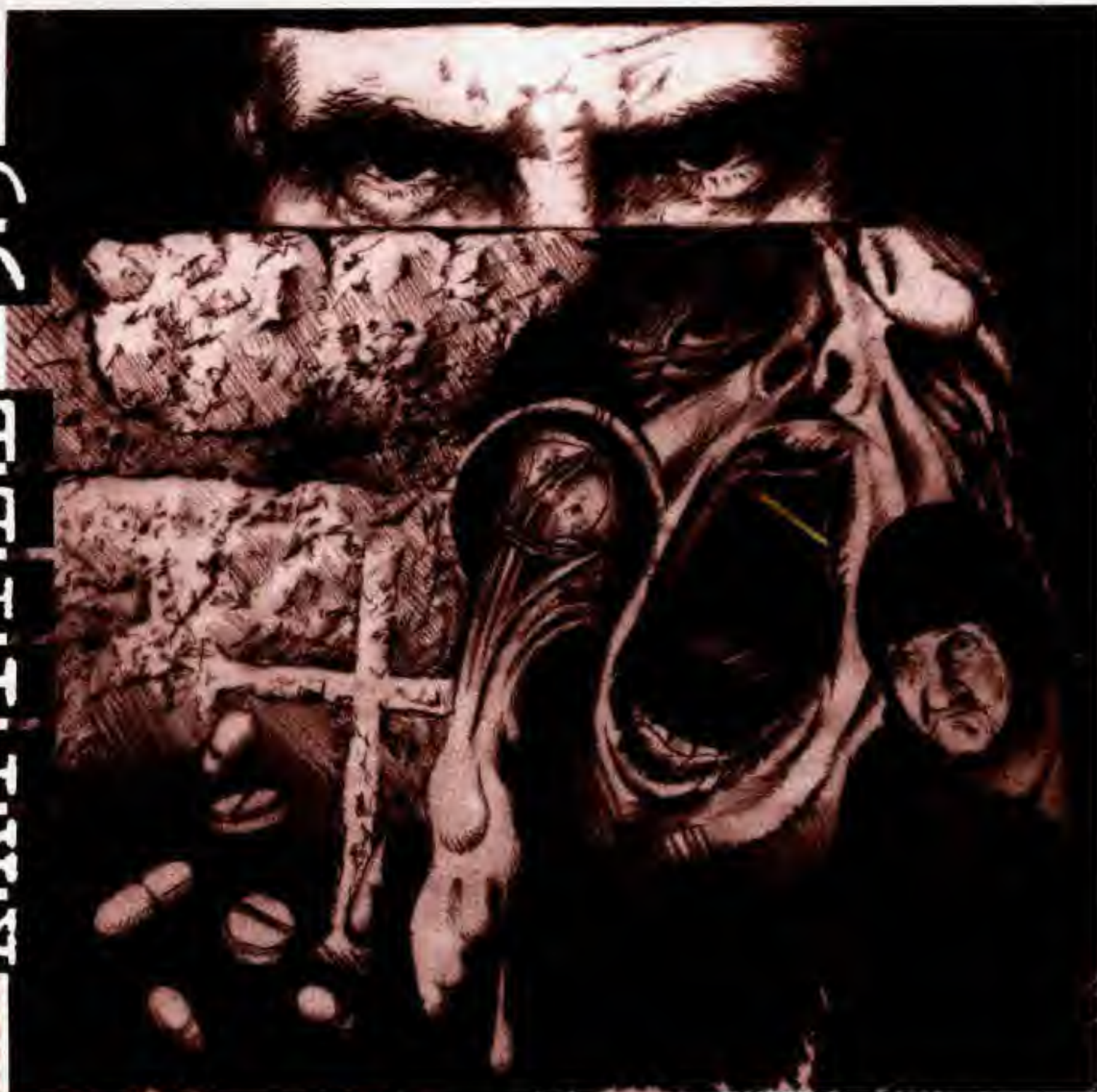
Förmåga: Förmå människa anta annan rumsuppfattning.

Aspektin försöker förlama en människa och gör en koppling mellan sitt eget och människans nervsystem. Det tar 1T10 minuter. Sedan tar det 1T10 timmar att överföra den egna rumsuppfattningen till människan.

Anfallssätt: Slås utan vapen

10 — skada som för människa, Grepp 15 — utsöndrar bedövande gift med styrka 3T10. Vid förlust av mer än 1/3 av Tåligheten blir offret bedövat och förlamat.

Den mörka konsten: 5



Andrews sjönk ihop framför den flammande elden.

"Jag har haft mitt helvete. Sinnessjukhuset. Long Island. De spände fast mig med bälten som skar in i köttet. De tvingade i mig sina djävla piller; röda, blå, gröna, gula. Det snurrade i huvudet. Allt blev tungt och trögt och grått. Jag stretade emot. Läkarna samlades kring mig, de slipade sina knivar och skalpeller. Surret från borrar ekade i mitt huvud.

Rasande samlade jag mina krafter och bröt mig loss. Ingen skall försöka skära upp mig utan att få kämpa för det. Skötaren skrek och slängde brickan. Läkarna släppte sina knivar och drog fram sprutor. Larmet gick och ljuset blinkade som ett stroboskop. Jag koncentrerade mitt hat mot väggen och tvingade den bulnande väggen brista som en varig böld.

BORTOM VANSINNET

Jag vet fortfarande inte vad jag gjorde eller vad som hände men när jag kom till sans igen var jag ensam i rummet. Väggen hade rasat och ledde ut till friheten. Under tjocka stålbalcar och tunga cementklumpar låg de krossade läkarna. Deras kroppar var slitna i stycken och blodet täckte min kropp."

Han blundade hårt och darrade lätt på rösten. Med oseende ögon vände han sig mot Harry. Skuggor spelade på hans ansikte, gjorde det omöjligt att säga om han var vaken. "De var de första offren för Baatu, den brinnande vägen."

Vansinnet är själens protest mot en omöjlig tillvaro. När vi förlorar förståndet förvrids världen omkring oss. Vi skapar nya lögnar att förklara världen med, men vi ser också en del av det som finns bakom illusionerna. Vi återfår en del av vår makt från före syndafallet, men delar av oss är så förkrympta att vi förblir stympade, till hälften gudar och till hälften dårar.

Vansinnet är ett misslyckat flyktförsök. I psykosen kan vi bryta igenom slöjorna och se den sanna verkligheten, men vi kan inte hantera vad vi ser. Vi uppfinner nya lögnar för att bortförklara synerna och återfå en del av sinnesfriden.

När din mentala balans sjunker under -50 är du sinnessjuk. Då riskerar du att plockas in på ett mentalsjukhus om du av någon anledning tvingas genomgå en sinnesundersökning. Men också en mycket hög mental balans är onaturligt. Den skapar en obalans mot det mörker som finns inom alla. Det syns inte lika lätt att någon med hög balans är sjuk, eftersom hon sällan är destruktiv och aggressiv. Det krävs en större obalans där för att omvärlden ska reagera. Den som har +75 eller högre i mental balans reagerar som en sinnessjuk och riskerar att hamna på psyket.

Reglerna nedan gäller alla som har under -50 eller



över +75 i mental balans, och alla som har schizofreni, depression, mani eller mano-depressivitet som nackdelar, oavsett hur deras mentala balans ser ut.

Hallucinationer

Schizofrena är kända för att hallucinera, men det drabbar dem som har andra psykiska problem också. Hallucinationerna är av två slag: inblickar i den sanna verkligheten och hjärnspöken skapade av den sjuks medvetande. De två är omöjliga att skilja åt för dig som är sjuk. Du skapar en egen verklighet, en blandning av vår värld, verkligheten bakom illusionerna och en inre fantasivärld.

Alla stressituationer kan provocera fram hallucinationer hos en sinnessjuk. Spelledaren bestämmer om det är fråga om fantasier eller utblickar mot verkligheten bakom illusionerna. Du måste slå ett egoslag för att undvika att hallucinera i stressituationer och då du befinner dig på utsatta platser.

AMENTORAZ

Arcanum Metropoli: I nattens mörker steg då skuggorna fram. Den stackars Sebastian hade rätt. Sakta formade sig skuggan till en mänsklig varelse, grinande av vansinne... i dess ögon skymta stjärnor... fjättrar sina offer vid deras sängar... rider dem likt maran...

AMENTORAZ			
RÖR	10+2T10 (21)	UTS	VARIERAR
UPP	2T10 (11)	STY	10+2T10 (21)
EGO	30+10T10 (85)	TÅL	IRRELEVANT
KAR	VARIERAR		

Perspektivförskjutningar

Perspektivförskjutningen är den slags hallucination som gör att du kan se verkligheten som den är. Den uppfattning om tid och rum som du i normala fall har bryter samman. Olika tidsåldrar blandas på samma plats. Rumperspektivet förvrids så att det kan vara orimligt långt eller onaturligt kort mellan två platser.

Förvriddingarna drabbar dig fysiskt. Du möter verkligen de andra tidsåldrarna. Du tvingas verkligen gå en vecka genom lägenheten för att ta dig till badrummet, eller hamnar på andra sidan kontinenten när du egentligen skulle gå över gatan för att köpa cigaretter.

Omgivningen bortrationaliserar den här förmågan och ser den helt enkelt inte. Allt som rör perspektivförskjutningarna bortförklaras av "friska" människor.

Det här är en egenskap som drabbar den sjuke helt slumpmässigt. Han kan inte styra den. Spelledaren använder den med andra ord för sina egna syften.

Projektioner

Sinnessjuka människor kan alltid göra det som andra råkar ut för på särskilt utsatta platser i chocksituationer: projicera de egna fantasierna så att de tar fysisk form. Har du -50 eller lägre mental balans och råkar i chock riskerar du alltid att göra en projektion av dina mardrömmar och fantasier så att de tar fysisk form. Ett egoslag krävs för att hålla de mörka krafterna under kontroll i sådana situationer. Använd reglerna för projektion i Möte med skräcken.

Amentoraz

Modifikation till skräckslaget: +10

Förflyttning: 10 m/SR

Handlingar: 4

Initiativbonus: +9

Skadebonus: +5

Skadekapacitet: Kan inte skadas fysiskt. Tar skuggform och försvinner om den angrips alltför ihärdigt.

Uthållighet: Obegränsad.

Förmågor: Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Hallucinationer — kan skapa hallucinationer genom att slå högre effekt än offret på ett egoslag. Byta skepnad, Sänka Ego — kan sänka offrets Ego ett steg under en natt och på så sätt höja sitt eget Ego ett steg.

Begränsningar: Kan bara angripa och påverka den som har negativ mental balans.

Anfallssätt: Kan angripa fysiskt, men gör ogärna det. Gör då skada enligt vapen. Inga särskilda vapenfärdigheter.

Den mörka konsten: 0





Psykvården

Mentalsjukhus och institutioner är portar mot kaos. Vansinnet bryter ned illusionerna och öppnar portar till andra sidan. Det är mer regel än undantag att verkligheten faller samman på sådana ställen. Där kan vi se ut mot Inferno eller dras ut i intet.

Mentalsjukhus är en nedbrytande miljö för den som är känslig. Har du redan en negativ mental balans och börjar arbeta på ett mentalsjukhus förlorar du ett steg i balans för varje vecka du arbetar kvar. Det finns gott om vansinniga psykiatriker och psykologer.

Ibland kan sjukhusen hjälpa dårar tillbaka till sina sinnens fulla bruk. Det är inte särskilt vanligt, men det förekommer. Ett bra mentalsjukhus med fungerande terapi kan höja den mentala balansen med ett steg för varje månad patienten vistas där, högst upp till noll. Men det finns inte särskilt många bra sjukhus.

Ett dåligt mentalsjukhus bryter ned mer än det bygger upp. Där sjunker patientens mentala balans ett steg i månaden.

Spelledaren kan slå en tärning för att avgöra sjukhusets standard. 1-10 är ett dåligt sjukhus. 11-18 är ett medelbra, som inte påverkar den mentala balansen. 19-20 är ett bra sjukhus.

För att kunna blir bättre av mentalvård får du inte

ha en lägre balans än -50 från början. Den som har förlorat förståndet på grund av för hög positiv balans kan inte få någon hjälp av ett sjukhus.

Terapi och analys

Psykoanalys och terapi av olika slag används för att bättre förstå sig själv och varför man reagerar som man gör. Det går att förbättra den mentala balansen genom att genomgå analys eller terapi, men det är krävande. Få orkar konfronteras med sina egna svagheter.

Du måste slå ett egoslag för varje månad du går i terapi eller analys. Om det misslyckas avbryter du terapin och kan inte försöka igen inom ett halvår. Någon som har förlorat kontrollen över sina drifter i en chocksituation och inte lyckats återta kontrollen måste slå ett egoslag i veckan för att klara att ta till sig terapin. Det gäller ända tills han eller hon lyckats återta kontrollen över sina känslor. Efter det krävs bara ett slag i månaden.

En lyckad terapi eller analys höjer den mentala balansen ett steg per månad. Analys och terapi kan hjälpa också dem som har en riktigt låg balans, och dem som har en ovanligt hög balans.

Dårarnas rike

Dårarnas rike är ett tillhåll för många av världens mest förvridna dårar. Det är en övergiven industristad, en by som har tömts på folk, en rivningshotad förort som har svartlistats, de höga valven i underjorden, någon plats utanför vanliga människors kontroll.

Där samlas dårarna och bygger sin egen värld. Där väljer de en Dårarnas furste bland dem som är obotligt vansinniga. De skapar egna lagar och regler, ofta obegripligt krångliga och till synes meningslösa för utomstående. Ett eget språk utvecklas, obegripligt för den som inte är insatt.

Invånarna lever av tiggeri, stölder och småhandel. Allt delas sedan upp inom gruppen. Sammanhållningen är total. Straffet för svek är döden.

De "normala" beskyller dårarna för alla möjliga brott och försvinnanden i närheten, anklagar dem för kannibalism och värre saker. Men deras samhälle är sällan värre än det som finns utanför.

Dårarnas riken finns i Czezowic, en liten by utanför Warszawa, i Milthof, en nedsliten förort till Hamburg, i de övergivna flygplansfabrikerna under Frankfurt, i dussintals byar spridda över den amerikanska landsbygden, i den övergivna industriorten Dewing söder om Manchester. Det största av de kända rikena är Hallarna under Frankfurt.

HALLARNA Hallarna är en underjordisk flygplansfabrik under Frankfurt som stått övergiven sedan andra världskriget. I slutet av 40-talet kom en grupp unga dårar dit, bortdrivna från sitt tillhåll i sönderbombade delar av staden som skulle rustas upp. De bröt sig in i de förbommade fabrikslokalerna som ligger i anslutning till skyddsrum under stadens norra delar. Där grundade de sitt rike som döptes till Die Hallen efter beteckningarna som finns målade på de olika hallarna i fabriken — Halle 1, Halle 2, osv.

Från början var de bara tio stycken, men inom



några år hade dārar från hela södra Tyskland slutit sig till dem och de var flera hundra. Kriget skapade fler dārar än någonsin tidigare och den snabba uppbyggnaden av städerna i början av 50-talet gjorde dem hemlösa.

Ledare för Hallarnas folk, som de kallade sig, blev en ung man som kallade sig Maximilian, född under kriget någonstans på gränsen mellan Tyskland och Frankrike och föräldralös sedan unga år. Han kröntes till furste över Hallarna i slutet av 50-talet.

Befolkningen fortsatte att växa och på 70-talet började Hallarnas folk utvidga sitt område genom att gräva och hugga ut nya hallar och tunnlar under marken. De har tagit de gamla skyddsrummen under hela norra Frankfurt i besittning och utvidgar sitt område norrut.

Det syns fortfarande att Hallarna har varit en flygplansfabrik omgiven av skyddsrum. Delar av maskiner och flygplansdelar finns kvar, även om det mesta har plockats bort och sålts eller byggts om till något användbart. Hallarna lysas upp av talglampor som hänger från taket eller talg och olja som brinner i stora fyrfat. En tung, sövande doft kommer från örter som läggs i talgen. Klagande gråt och vilda skrik ekar genom luften.

Symboler är målade på väggarna och taket, på maskindelar och över delar av golvet. Delar av Hallarna är avspärrade. Dāarna är noga med vilken väg de går när de ska ta sig mellan två punkter. Det är sällan den kortaste som är korrekt. Skyddstecken, besvärjelser och små ritualer måste göras för att gå från ett rum till ett annat.

Ritualerna hindrar att illusionerna spontant rämnar, som de annars skulle göra på en plats fylld av så mycket vansinne. Ibland ser man luften darra och maskindelarna tycks förvandlas till något annat, väggarna får en annan färg och form. Då kommer någon dāre rusande, viftar med vinare och utför ritualer som ska återställa ordningen.

Under Hallarna ligger Frankfurts gamla kloaksystem, underhållsgångar byggda för fabriken och nya gångar grävda av dāarna. Där lever furierna, de som har så låg mental balans och är så vanställda att de inte tillåts uppe i Hallarna. De hålls borta från de övre regionerna med skyddstecken och ritualer.

Här nere rämnar illusionerna regelbundet. Gångar



kan när som helst sluta i en brinnande masugn eller mynna ut i Metropolis. Världen kan förvirras så att en förrad vandrare aldrig hittar tillbaka. De här delarna utmynnar i Underjordens labyrint längre ned.

I Halle 1, den största av fabriken's salar, håller Dāarnas furste hov omgiven av sin klan. Halle 1 har delvis grävts ut så att flera våningar med mindre rum finns under det ursprungliga golvet. En bred ramp leder fem plan ned till Maximilians tron, byggd av resterna av en gammal Messerschmitt. Runt sig har han sina närmaste rådgivare, sina 20 hustrur och ett hundratal barn. Ritualerna för att närma sig Dāarnas furste är minutiösa och tar tre dagar i anspråk. Maximilian lämnar aldrig Halle 1.

De tretton ingångarna till Hallarna är väl bevakade. Alla renas genom att händerna förs genom eldslågor och tecken målas i sot på kroppen innan de släpps in.

I Hallarna talas en förvanskad tyska med inslag av franska och tjeckiska. Språket är mycket svårbegripligt för utomstående. De högst uppsatta dāarna har en egen dialekt av språket som inte förstås

Maximilian

Förflyttning: 3 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: -2

Skadebonus: +4

Skadekapacitet:

7 skrämmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 180

Mental balans: -150

Förmågor: Evigt ung, Telepati.

Osårbarhet — tar ingen skada av skjutvapen, Okänslig för eld, Förhåller alla med en mental balans mellan -30 och -75. De måste klara ett egoslag för att inte lyda hans befallningar blint.

Begränsningar: Blodtörst — måste dricka en liter mänskligt blod varje dag.

Färdigheter: Dolkar 15, Piskor och kedjor 15, Överlevnadskonst 20, Diplomati 20, Förhörsteknik 20, Kontaktnät: dārar 25, Vältalighet 15

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten: 10

Dārar

Förflyttning: 5 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +1

Skadekapacitet:

4 skrämmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 85



Mental balans: -50-5T10 (-78)

Förmågor och begränsningar:

I däre av 4 har begränsningar och förmågor från Bortom det mänskliga. Slå 1T20. Blir resultatet 1-5 har dären 1T5 vardera av dem som beskrivs under Bortom det mänskliga.

Färdigheter: Klättra 10, Smyga

15, Undvika 10, Dolkar 10, Kastvapen 10, Krossvapen 10, Slåss utan vapen 10, Gömma sig 15, Leta 15, Överlevnadskonst 15, Inbrottsteknik 10

Anfallssätt: enligt vapen.

Den mörka konsten: 0

Furier

Modifikation till skräckslaget:

-5

Förflyttning: 13 m/SR

Handlingar: 4

Initiativbonus: +14

Skadebonus: +6

Skadekapacitet:

7 skrämor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 160

Naturlig rustning: 2

Mental balans: -100-10T10 (-155)

Förmågor: Infrasin, Naturliga vapen: tänder och klor, Okänslig för eld, Osårbarhet: tar ingen skada av skjutvapen, Skyddande hud

Begränsningar:

Jaktinstinkter, Kannibal, Omänskligt yttre, Okontrollerat hamnskifte

Anfallssätt: Bett 15

ens av andra dårar.

KLANERNA I dag bor ungefär 6 000 dårar i Hallarna. De har en mental balans mellan -50 och -150. Enstaka barn kan ha en positiv mental balans, men den sjunker snabbt när de börjar bli vuxna. Under Hallarna finns furier, som har en mental balans under -100 och är så vanställda att de knappt tycks mänskliga.

Hälften av invånarna har kroppsliga förändringar till följd av sitt vansinne. De kan vara allt från ovanligt såriga bölder eller skarpa klor istället för naglar, till omänskliga tillstånd med flera lemmar, ögon som öppnar sig över hela kroppen och groteskt uppsvällda kroppar. Alla är vanställda av ärrtatueringar och brännmärkningar.

Dårarna är indelade i klaner på vardera 20-500 personer. För närvarande finns 42 klaner. Klanerna är inbördes hierarkiskt ordnade med De förstföddas klan där Maximilian är överhuvud som den högsta. Varje klan har sitt område i Hallarna och sin egen del av Frankfurt där de tigger, stjälar eller skaffar mat och utrustning på annat sätt.

Hierarkin är stenhård i varje klan och nya klanmedlemmar måste genomgå smärtsamma inträdesprov för att accepteras. Genom rituella strider, andra provningar eller genom att utnyttja de komplicerade regler för arvsrätt som finns i Hallarna kan klanmedlemmar klättra i hierarkin.

Klantillhörigheten markeras med ärrtatueringar och brännmärkningar. De högre uppsatta dårarna är vanställda av brännmärkningar och grova ärr över hela kroppen.

MAXIMILIAN — DÅRARNAS FURSTE

Arcanum Metropoli: Då jag steg in i hallarna fångades min uppmärksamhet av Dårarnas furste... han svälde över tronen, groteskt fet... sjukligt blå hud, täckt av ärr och tatueringar... vita fläckar... skallig och missbildad... det tredje ögat stirrade vansinnigt i taket...



MAXIMILIAN			
RÖR	6	UTS	3
UPP	15	STY	30
EGO	35	UTB	5
TÅL	30	KAR	30

DÅRAR

Arcanum Metropoli: Deras kroppar voro förvridna av vansinnets kraft... öppna sår vari parasiter krålade... ärrade efter strider och tatueringar... nakna kroppar...

DÅRAR			
RÖR	2T10 (11)	UTS	1T10 (5)
UPP	2T10 (11)	STY	2T10 (11)
EGO	1T10 (5)	UTB	1T10 (5)
TÅL	2T10 (11)	KAR	1T10 (5)

**FURIER**

Arcanum Metropoli: Dessa dårar är de längst gångna... de har stigit bortom mänskligheten... käftar och klor, allt för att överleva i Hallarnas obarmhärtiga värld... även dessa kroppar var täckta av ärr och levande tatueringar....

FURIER		
RÖR	10+3T10 (26)	EGO 1T10 (5)
STY	10+3T10 (26)	UPP 2T10 (11)
TÅL	10+3T10 (26)	

Cairaths tjänare

Cairaths tjänare är en kult bland dårarna som dyrkar Cairath, en varelse av stål, ben och blod som jagar i gångarna strax under städerna och äter allt kött. Tillbedjarna ser Cairath som en gudom och frambär offer, men troligen rör det sig om en ras snarare än en enda varelse. Det finns flera över hela världen. Kulten fångar ibland ensamma nattvandrare, drar

ned dem i kloakerna och fjättrar dem på någon plats dit de vet att Cairath brukar komma. De modigaste tjänarna offrar sig själva för att uppgå i Cairath.

I dårarnas riken hålls Cairathkulten under strikt kontroll och kultisterna tillåts inte offra någon av dårarnas eget folk.

CAIRATH

Arcanum Metropoli: Dessa varelser jaga i kloaker och katakomber... slukar både levande och döda... smälter samman med sina offer och förmål som hittats i dess jakt på liv och föda... varelsen fogade den skrikande mannen till sin redan otypliga kropp... smärtan var uppenbar och ropen och skriken från den fruktansvärda besten ekade länge i den tränga tunneln... endast med hjälp av facklan drev jag den undan en kort stund....

CAIRATH		
RÖR	10+1T10 (15)	EGO 1T5 (3)
STY	30+2T10 (41)	UPP 10+1T10 (15)
TÅL	20+2T10 (31)	

Dårarnas väg

Dårarna har förmågan att tidvis se genom illusionerna, ut i Metropolis, Inferno och andra världar. De måste omge den förmågan med ritualer och konstlad mening som gör den uthärdlig för det stela mänskliga medvetandet. Men de kan gå genom illusionerna och ta andra med sig.

Dårarnas rike är en port till andra världar, för den som kan övertyga dårarna att vara vägvisare och är beredd att genomgå de ofta plågsamma ritualer som omger vandringen. Maximilians överstepräst Katze kan vandra genom illusionerna till Inferno och Metropolis. Dårarna har offerceremonier som innebär att Katze för med sig människooffer till nefariter i Inferno i utbyte mot kunskap och beskydd.

Att vandra genom illusionerna med Katze är tidsö-

dande och svårt. Först renas vandraren med eld, vatten, jord och rök, isoleras under tio dagar utan mat och brännmärks med Katzes bomärke. Sedan följer en vandring genom slingrande korridorer där ljus tänds och släcks vid otaliga altaren, tecken ritas och suddas ut på de vandrandes kroppar, vatten och blod stänks på väggar och golv, kycklingar offras, de egna kropparna skärs sönder, vinare och trummor används för att försätta alla i trans.

Efter ett obestämt antal dagar rämnar illusionerna och gångarna öppnar sig mot den sanna verkligheten. Fördelen med att vandra genom illusionerna med dårar är att de någorlunda kan avgöra var de hamnar och att de hittar tillbaka.

(Skr 1-6, ls 7-13, as 14-22, ds 23+), 2 klor 15 (Skr 1-7, ls 8-14, as 15-25, ds 26+)

Den mörka konsten: 5

Cairath

Modifikation till skräckslaget: +5

Förflyttning: 7 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: +3

Skadebonus: +7

Skadekapacitet:

8 skrämor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 190

Naturlig rustning: 5

Anfallssätt: 1T5 Klor (Skr 1-6, ls 7-10, as 11-14, ds 15+), Bett (Skr 1-5, ls 6-12, as 13-19, ds 20+)

Den mörka konsten: 5



Rebecca doppade fingrarna i den röda färgen och målade cirklar och vågor runt ögonen och på kinderna, ned över armarna, runt bröstet och naveln, ned längs låren. Hon drog ut linjerna över golvet i ett slingrande mönster runt kroppen.

Rummet badade rött i solens sista strålar.

Hon blundade och mumlade de rätta orden. Allt blev mörkt. En våg av hetta och fräna dofter slog emot henne. Mjuka steg bröt tystnaden och Rebecca öppnade försiktigt ögonen. En väldig panterlik kropp avtecknade sig mot fönstret och försvann igen i skuggorna. Skarpa klor skrapade golvet. Hon kunde inte se honom, hon kände bara hettan från hans kropp. Den sträva tungan rörde hennes fot, gled upp längs benet och smekte hennes hud.

BORTOM PASSIONERNA

Hon omfamnade hans sammetslena kropp och drog den till sig. Tunga tassar trycktes mot hennes bröst. Rebecca värdes in i hans starka muskler, lät dem trycka henne mot golvet, tränga in och smeka henne, fylla henne med pulserande värme.

Golvet böljade under dem. Den fräna doften skingrades. Hans mjuka päls smälte bort under hennes händer och mänsklig hud ersatte panterkroppen. Rebecca öppnade ögonen i ett dunkelt rum upplyst av raxljus. Hans manskropp vilade tung över henne. Hans kalla svarta ögon sade henne att hennes makt över honom var bruten.

Begäret och åtrån är ursprungliga. De fanns i oss innan Demiurgen fångade oss i verkligheten. Nu är vi blinda för hur de påverkar oss. Freud och hans lärjungar har anat drifternas betydelse, men inte lyckats förklara hur de styr oss.

Passionen är inte kärlek, utan en självisk drift att tillfredställas och fortplanta sig. Vi är levande varelser. Driften att leva vidare i avkomman har gjort oss till vad vi är. Ingen människa, ens i ursprunglig gudaform, kan kontrollera den driften. Bara de förblindade är dumma nog att försöka styra driften

istället för att låta sig styras av den.

Darwin och senare Freud började inse vad det innebär. Att driften är ursprunget till hela vår existens. Den styr allt vi gör och allt vi är. Det var ingen hemlighet innan vi fångslades i verkligheten. Då besvärades vi inte av sanningen. Men våra förkrämpa sinnen i dag gör att vi skräms av våra egna drifter.

När vi var gudar var alla utslag av begäret och passionen harmlösa lekar. Ingen av oss hade makt att betvinga en annan. Nu är saken annorlunda. Vi tror oss verkligen kunna behärska eller behärskas.



Vi tar de gamla lekarna på dödligt allvar.

Attraktion

Rollpersonens utseende och karisma avgör hur attraktiv han eller hon är. En attraktiv rollperson har lättare att förföra någon än en med lägre attraktion. Men det är svårt att spegla i klara regler. Spelarens uppträdande betyder minst lika mycket som rollpersonens värden på papperet. Om spelaren inte lyckas framställa en övertygande förförelseakt bör inte spelledaren låta den lyckas. Då förstörs illusionen i spelet.

Passionen

Passionen är ett både fysiskt och psykiskt begär, en obetvinglig drift att förenas med en annan. Det är den mest häftiga form som vårt fängslade begär tar sig. Vi försöker i allmänhet trycka ned den för att den inte ska störa vårt liv.

Begäret yttrar sig först som en attraktion till någon människa, eller i enstaka fall till någon annan varelse. Den utvecklas gradvis, under några veckor, till ett blint begär. Allt annat blir oväsentligt. Att älska, äga, förenas med föremålet för begäret blir det enda viktiga.

Passionen kan kvävas med ett egoslag. Det försvåras med ett steg för varje fem i positiv eller negativ mental balans. Ett slag i veckan kan göras, men det försvåras ett steg för varje vecka. Efter lika många veckor som rollpersonen har Ego är besattheten ett faktum. Det går inte längre att slippa undan.

Den som är fast i passionen är beredd att följa föremålet för sin tillbedjan genom döden. Han eller hon godtar ingenting som ursäkt.

Det är när passionen har nått det här stadiet som våra illusioner börjar rämna. Besatta av passionen ser vi bara föremålet för vårt begär. Allt annat blir oväsentligt, också att upprätthålla de illusioner som stänger oss inne.

En passionerad person kan drabbas av samma slags perspektivförskjutningar som en sinnessjuk och förvräda tid och rum omkring sig. Det är alltid kopplat till föremålet för passionen. Om det befinner sig långt bort i tid eller rum kan den passionerade förvräda dimensionerna och föras till föremålet för sitt begär eller föra det till sig. Det sker utan medveten vilja eller planering och kan inte styras av den besatte.

Den passionerade kan bryta ned gränserna mellan liv och död för att förenas med sin älskade. Han eller hon kan öppna en port in i Inferno eller andra dödsriken där den älskade befinner sig, eller låsa den älskades själ i en död kropp för att inte förlora den.

Allt sker utan att den passionerade medvetet försöker åstadkomma det. Det är en del av människans gudomliga sida som vaknar och agerar, utan att vi kan påverka vad som händer. Spelledaren styr alla sådana händelser.

Passioner förutsätter att spelarna är beredda att spela passionerade och besatta. Spelledaren kan aldrig tvinga någon rollperson att gripas av en passion mot spelarens vilja.

Perversioner

Vi anar instinktivt att begäret är nyckeln till vad vi är och vad vi skulle kunna vara. Det skrämmer de flesta. Det har gjort att den omges av mer tabun och regler än någon annan del av livet. Perversioner är allt som inte följer reglerna. När vi bryter sexuella tabun frigörs något i oss och vi tappat balansen. Att delta i perversioner kan ge en chockeffekt. Oskyldiga lekar där man snuddar det förbjudnas gräns ger ingen sådan effekt. Men vid upplevelser som deltagarna uppfattar som verkligt vidriga, kränkande och fasansfulla eller bortom det rimligas gräns kan verkligheten rämna.

Känsligast är de som ligger nära noll i mental balans. De balanserar inom de ramar Demiurgen har satt för oss och bryter dem inte åt något håll. De är extra känsliga för att möta sina innersta drivkrafter. Någon med mental balans noll måste slå ett egoslag för att inte chockas om de deltar i grova perversioner. För varje fem i positiv eller negativ mental balans dras ett ifrån slaget.

Ju högre eller lägre balansen är desto mindre troligt är det att vi ska påverkas av extrema upplevelser.

När vi chockas ser vi inte bara genom illusionerna. Vi får en skymt av vår ursprungliga gudomlighet. För ett ögonblick har vi makt över kosmos och obegränsade insikter i tillvarons väsen. Vi är gudar. Men de insikterna bleknar snabbt när chocken släpper.

Det är det här tillfälliga uppvaknandet ur fångenskapen som beskrivs av mystiker och magiker som en förening med gud eller med hela kosmos.





"Det var tidig vår. De första svalorna flög över takåsarna. Jag vet inte hur många år som gått sedan jag drog mig tillbaka till templet på skyskrapans tak. Tjugo, kanske trettio. Kanske en månad. Jag betraktade soluppgången från norrsidan av huset. Min sömn hade varit orolig, fylld av mörka aningar, onda skuggor.

När solen steg över hustaken hände något. Ett mörker gled över solskivan, den klara himlen fördunklades. Jag fylldes av en fasansfull aning och vände snabbt tillbaka mot min tillflykt. Snön krasade under fötterna. Kylan kändes hundrafalt värre än den borde en tidig vårmorgon. Ett moln av rök stod ur min mun.

På avstånd såg jag templet ligga som i skugga. Solens strålar undvek att röra det. Dörren stod på glänt.

DE UPPVAKNADE

Min blick föll på vägen mot trappan vid takkanten. Ingen hade gått där sedan snön föll. Men nu fanns där fotavtryck som ledde fram mot den breda tempeltrapporna, stora avtryck av nakna fötter, omänskliga fötter.

En kyla spred sig genom kroppen. Huvudet fylldes av tankar jag trodde var bortom mig, onda tankar fyllda av raseri och förnedring. När jag kom fram mot porten gled den långsamt upp. Ett stort mörker vilade där inne. Ett levande mörker. Det kände min närvaro och sträckte ut sin skugghand mot mig. Jag visste bortom allt tvivel att min själ var i fara. Att allt som var jag kunde utplånas för alltid här och nu. Men för att vinna allt måste man riskera allt. Jag steg in i mörkret."

–Ur Arcanum Metropoli.

Uppvaknandet

I Metropolis skuggor vandrar de uppvaknade. Detta är människor som vandrat den långa vägen till upplysthet. De är mäktiga nog att ensammana utmana arkonter och dödsänglar.

Det är endast ett fåtal människor som blivit uppvaknade. Det är en lång och svår väg att vandra.

Uppvaknandet är befrielsen från världens bojar,

återtagandet av den mänskliga gudomligheten. Alla religioner antyder uppvaknandets existens men det kvarstår som det största av alla mysterier.

En uppvaknad har krafter och insikter bortom det vi tror är mänskligt och kan se världen som den verkligen är. Men mycket få människor har någonsin nått dit.



Det finns två vägar att nå uppvaknandet. Du kan bejaka din djuriska, kroppsliga natur tillräckligt för att bryta igenom illusionerna och se sanningen. Det innebär att du måste sänka din mentala balans under -500. Det är den mörka vägen. Du kan också förneka kroppen och helt uppgå i mentala övningar tills du når över +500 i mental balans. Det är den ljusa vägen.

Förändrad mental balans

Enda sättet att nå uppvaknandet är att få en extrem mental balans. Det kan göras på flera sätt. Fördelar och nackdelar påverkar balansen. Genom att skaffa nya fördelar eller nackdelar kan balansen förändras. Spelledaren bestämmer om du har genomgått en upplevelse så att du borde få en ny fördel eller nackdel. Fördelar kostar erfarenhetspoäng. Också om du fått fördelen för att du genomgått något särskilt måste du betala erfarenhetspoäng i efterhand för den.

Balansen kan också förändras genom att fördelar eller nackdelar försvinner. När en nackdel försvinner höjs balansen så många steg som den hade poäng. På samma sätt sänks balansen när en fördel försvinner. Erfarenhetspoäng kan användas för att gradvis "köpa bort" nackdelar så att de blir värda färre och färre poäng. På samma sätt kan fördelar "köpas upp" och bli starkare.

Erfarenhetspoäng kan också användas direkt för att påverka den mentala balansen. Har du negativ balans kan du lägga en poäng för att sänka balansen ett steg, eller två för att höja den ett steg. Med positiv balans blir det på motsvarande sätt lättare att höja och svårare att sänka balansen.

Det är svårare att sänka balansen ju längre från nollpunkten du kommer. Efter -100 krävs två poäng för att sänka balansen ett steg och fyra för att höja den, och motsvarande för positiv balans. Efter -200 krävs tre poäng för att sänka och sex för att höja, och motsvarande tre för att höja och sex för att sänka om du har positiv balans. Efter -300 krävs fyra för att sänka och åtta för att höja, efter -400 fem för att sänka och tio för att höja balansen.

I döden nollställs normalt sett den mentala balansen. Det finns ritualer som förhindrar det och håller kvar en del av det du uppnådde i det förra livet. Hinduerna har experimenterat mycket med magiska ritualer som håller kvar balansen från liv till liv.

Skuggan

Motståndet mot en extrem balans yttrar sig inte bara i att det blir svårare att förändra den. Din skräck för obalansen tar fysisk form i Skuggan, din tvillingsjäl. Skuggan är en spegelbild som formas av varje människa som får en mental balans på ± 100 eller mer. För den som går den ljusa vägen är skuggan mörk, för den som vandrar i mörkret är skuggan ljus.

Skuggan är en påminnelse om att du driver en sida av dig själv för långt. Den är ditt eget försök att skapa en hel människa, dömt att misslyckas eftersom du fortfarande ser världen i svart och vitt.

Skuggan är en fysisk varelse som ser ut som du själv, men med betoning på de sidor du saknar. Har du låg mental balans är skuggan ljus, änglalik med rena, harmoniska anletsdrag. Har du hög balans är skuggan en förvriden, grotesk avbild av dig. Den har en spegelbild av din mentala balans. Har du -140 så har skuggan +140. Den har alla dina färdigheter och förmågor.

Vid ± 100 dyker skuggan upp och börjar jaga dig. Den påminner dig ständigt om att det du gör är extremt, att du har en annan sida som du helt förtränger.

Vid ± 250 sker en konfrontation. Skuggan försöker till varje pris hindra dig från att sjunka djupare eller stiga högre. Den gör vad som helst för att få dig att vända om. Du dras in i en utdragen strid mot din egen spegelbild, som avslutas först när du når upplysningen.

Den mörka vägen

Den mörka vägen är fysisk och aggressiv. Den leder bort från andra människor och sociala band till de ursprungliga drifter och känslor som finns före språket och identiteten. Gradvis rensar du bland dina sociala kontakter och ditt abstrakta tänkande, så småningom förändras själva språket och förmågan att skapa kategorier och systematisera verkligheten. Här anges vad som händer vid låg mental balans.

Den ljusa vägen

Den ljusa vägen är ickefysisk och intellektuell. Den är inriktad på analys, kunskap och kontroll. Du utgår från att världen är ordnad och begriplig, att ditt medvetande kan omfatta världen och förstå den. Du tar gradvis kontrollen över alla dina drifter och känslor,

Den Mörka Vägen

-25 Du klarar inte en hälsoundersökning utan att klassas som abnorm.

-50 Du klarar inte en sinnesundersökning utan att klassas som mentalsjuk.

•Nackdelarna tar över i chocktillstånd.

•Förändrad tidsuppfattning i chocktillstånd.

•Rummet förvrids i chocktillstånd. Risk för projektioner i chocktillstånd.

-75 Du kan få begränsningar.

•Fysiska förändringar vid chock.

•Kan inte upprätthålla djupa känslomässiga kontakter, utan bryter alla kontakter som blir för närgångna.

•Risk för projektioner i chocktillstånd.

•Du undviker alla med balans på +75 eller högre.

-100 Förändrad tids- och rumsuppfattning när som helst.

-125 Fördelarna försvinner med en poäng per sänkt balans under -100.

•Du förlorar helt kontrollen över dina nackdelar.

•Din skugga börjar följa dig.

•Permanent fysiska förändringar.

•Du undviker alla med balans på +100 eller högre.

-150 Alltid schizofren.

•Förhäxar alla med negativ balans mellan -40 och -100.

•Du kan själv påverka din tids- och rumsuppfattning.

-200 Nackdelarna smittar. Andra med negativ balans som befinner sig i din närhet får dina nackdelar till 1/4 av ditt poängvärde.

-250 Du konfronteras med din skugga. En lång strid påbörjas.

•Sofistikerade nackdelar som girig och spelgalen förlorar sin makt över dig. Du styrs enbart av nackdelar



som har med hunger, aggressivitet, skräck och sexualitet att göra.

•Du tar grotesk fysisk form och ser inte längre mänsklig ut.

–300 Du kan styra din tids- och rumsuppfattning ytterligare.

•Du närmar dig kaos.

•Du kan känna ondska, smärta och skräck på avstånd och dras till platser där negativa känslor samlas.

–400 Du kan teleportera och öka eller minska avstånd, och påverka tidens gång. Du går in i kaos och riskerar att fastna där.

–500 Du förenas med din skugga och är uppvaknad.

Den Ljusa Vägen

+50 Naturlig empati. Människor känner sig trygga i din närvaro.

•Du undviker alla med –75 eller lägre balans.

+75 Du klarar inte en sinnesundersökning utan att klassas som mentalsjuk.

•Människor med negativ balans ned till –100 undviker dig.

•Du kan inte bli besatt av någon med högre balans än –250.

•Förändrad tids- och rumsuppfattning i chocktillstånd.

+100 Förändrad tids- och rumsuppfattning när som helst.

+125 Automatiskt fördelen Kroppskontroll.

•Alla med negativ balans ned till –200 undviker dig.

•Nackdelarna försvinner med ett steg för varje steg över +100 i mental balans.

•Du kan endast gripa till våld i extremt självförsvar. Du kan

inte känna destruktiv aggression i några sammanhang.

•Din skugga börjar förfölja dig.

+150 Du har alltid förhöjt medvetande.

och analyserar och strukturerar dem tills de är oskadliggjorda. Sociala kontakter och förhållandet till andra människor blir viktigt. Du undviker till varje pris konflikter och söker harmoni. Här anges vad som händer vid hög balans.

Kaos och Nirvana

Kaos och Nirvana är de sista stegen före uppvaknandet.

Uppvaknandet

Som uppvaknad kan du se stora delar av verkligheten: Metropolis, Inferno, drömvärldar och andra världar som ligger bortom vårt synfält. Du är befriad från döden och förlorar inte längre dina minnen när kroppen dör. Din kropp återskapas när den skadas, på samma sätt som hos en av Astaroths legionärer. Skulle den förintas fullständigt återföds du som ett nyfött barn med alla dina tidigare minnen inom ett år. Den återfödda kroppen är identisk med din gamla kropp och har samma förmågor, krafter och färdigheter.

Du är inte längre fånge i tid och rum, utan kan tillryggalägga obegränsade sträckor både i tid och rum.

Du återfår din fulla styrka som uppvaknad. Det innebär att alla egenskapsvärden tiodubblas.

Fördelar, nackdelar, begränsningar, förmågor och kroppsliga förändringar försvinner. Du har naturligtvis ingen mental balans längre och du kan inte chockas, oavsett vad du utsätts för.

De uppvaknade

En handfull människor har vandrat den långa och svåra vägen till upplysning. De är få och deras existens okänd för de flesta. Till och med våra fångvaktare, arkonterna och dödsänglarna, är osäkra på dessa mäktiga gudomligheter.

De vandrar i skuggan av illusionerna, på stigar endast de själva vet var de leder. Ingen vet exakt hur många de är, och ingen kommer någonsin att få veta.

Två av dessa mäktiga varelser har mer samröre med mänskligheten än de andra uppvaknade. De rör sig bland oss vanliga ovetande och arbetar för sina egna dunkla mål.

det. När du når dit har du en känsla av att uppgå i ett större medvetande, att tillhöra något som är större än du själv, antingen den fullständiga upplösningen eller den kosmiska ordningen. Det är en förförisk känsla och det är mycket lätt att fastna i Kaos eller Nirvana. För att nå därifrån till uppvaknandet måste du få en impuls utifrån att gå ett steg längre, en knuff i rätt riktning. Det kan en annan människa, en redan uppvaknad eller någon annan varelse ge. Får du inte den där knuffen är du fast i Kaos eller Nirvana.



LEONARDO DA VINCI Leonardo Da Vinci gjorde redan som icke uppvaknad en rad häpnadsväckande upptäckter. Han uppfann maskiner som var århundraden före sin tid och han sammanställde vetenskapliga rön som gett ekon ända in i vår egen tid. Dessutom var han begåvad med en blick för sakers bakomliggande natur, en förmåga han ytterligare tränade och finslipade med hjälp av olika övningar och uppfinningar.



Da Vincis klarsyn och ovanliga talang har också resulterat i ett flertal framstående konstverk, varav den kanske mest kända är "Mona Lisa." Dessa konstverk har vunnit uppmärksamhet även hos ovetande människor och framkallar en känsla av oro och förvirring hos många betraktare.

För dem som har förmågan att se genom illusionerna visar Da Vincis konstverk en mer upprörande verklighet. Under den vackert komponerade ytan döljer sig vidriga sanningar om förmålen som avporträtterats. Detta var vad Da Vinci såg, och detta var vad han målade.

Denna förmåga gick inte obemärkt förbi ögonen på de vaktande makterna. De försökte övervaka Da Vinci och i vissa fall eliminera honom, men han visade sig alltid vara ett steg före sina motståndare. Slutligen bestämde den åldrande Leonardo sig för att ta steget fullt ut och beträda den ljusa vägen. Han försvann från världens ögon och antogs vara död.

Istället vandrade han den ljusa vägen och höjde snabbt sin mentala balans. Snart konfronterade han sin egen skugga och besegrade den. Snart steg han fram ur skuggorna som en sann uppvaknad.

DA VINCIS KALL Da Vinci är den av de uppvaknade som mest har blandat sig i striden mellan mänskligheten och Demiurgens arvtagare. Han har beslutat sig för att verka för att alla människor skall kunna se sanningen och inte låta sig luras av de slöjor som arkonterna och dödsänglarna lägger.

För detta ändamål har Da Vinci ägnat mycket tid åt att undersöka Maskinen och illusionerna. Redan innan han vandrade den långa vägen dokumenterade han arkonternas inflytande och de glimtar av Metropolis som han fick genom oförklarliga visioner. Dessa sanningar samlade han i boken Codex Vinci, som spriddes i ett fåtal exemplar bland forskare och vetenskapsmän över hela världen.

Da Vincis största verk är Arcanum Metropoli. Detta verk sammanställdes av Da Vinci under den tid då han vandrade den ljusa vägen och under den närmsta tiden efter att han blivit uppvaknad. I denna enorma bok nedtecknade Da Vinci allt han kunde lära sig om Maskinen och de varelser som han mötte. Han gjorde skisser och anteckningar, han kopierade böcker och teckningar från andra verk, han inkluderade ritningar över mystiska maskiner och vapen. Det är från detta verk som mänskligheten har lärt sig det mesta av den kunskap de har om illusionerna. Det finns endast bevarat i tre exemplar, alla kopior av originalet. Var dessa kopior finns gömda är det få som vet.

Da Vinci behöll originalet till Arcanum Metropoli och vandrar nu ensam omkring i Maskinen för att ytterligare blottlägga illusionerna och avslöja våra fångvaktare. Han gör ständigt tillägg till sitt manuskript, och är troligen den kraft som har sådan omfattande kunskap om hur Maskinen fungerar.

DAMON BLACKRAVEN Damon Blackraven föddes på 1400-talet, mitt i häxprocessernas England. Hans fader var en puritansk man och uppfostrade sin son enligt kyrkans hårda regler. Detta styrkte den unge mannen och han formades till en oförsonlig ung man. Med stolthet valde han att vandra häxjägarens väg.

Detta yrke följde Blackraven med sådan nitiskhet att han snart steg i graderna. Han förföljde och avslöjade fler häxor än någon annan, och var han än vandrade flammade de renande eldarna högt mot himmelen.

Men denna slakt lämnade spår i Blackravens sinne. Hans mentala balans började svikta och visioner från Metropolis och Inferno plågade både hans drömmar och hans vakna tid. Han vandrade allt mörkare stigar och tvivlet växte sig starkt. Snart förlorade han allt grepp om världen omkring sig och föll ner i en allt mörkare spiral av jakt och våld. Han vände himlen ryggen i sin heliga nit att förgöra djävulens anhang.

Han slog an på den mörka vägen och vandrade Elysiums mörka gränder i jakt på de varelser som förmörkade den sanna skapelsen. Han insåg att det onda endast kunde bekämpas med onda medel, och med mörker i hjärtat tog han upp jakten. I hans väg stod på skyldiga och oskyldiga, och han tog deras liv med samma iver. Hans tankar förvreds och illusionerna rämnade kring honom. Han vandrade Labyrintens vindlande korridorer och steg in i Metropolis, där hans ensamma fälttåg fortsatte.

Efter en lång jakt, under vilken Blackraven genomgick skrämmande förändringar, konfronterade han sin ljusa skugga och blev uppvaknad.

BLACKRAVENS KALL Blackraven har fortsatt sitt ursprungliga kall också som uppvaknad. Han har förklarat ett heligt krig mot Demiurgen och dennes Maskin, och gör allt han kan för att fysiskt förgöra arkonternas och dödsänglarnas slavar och tjänare.

Han vandrar ensam i Maskinens korridorer, sökandes efter Demiurgens tjänare. Likt en jägare spårar han upp sina byten och nedlägger dessa med kylig precision. Han är själv jagad av arkonter och dödsänglar och är ständigt på flykt undan dessa krafter.

•Du kan påverka din tids- och rumsuppfattning.
•Förhåller positiv balans mellan +40 och +100.

+200 Fördelarna smittar. Alla med positiv balans i din närhet får dina fördelar till 1/4 av ditt poängvärde.

•Du förlorar dina grova känslor och upplever inte längre glädje, skräck, aggressivitet eller sexualitet.

+250 Du konfronteras med din skugga. En långdragen strid påbörjas. Du behöver inte längre äta, dricka eller sova. Du blir tunnare och mer "genomskinlig".

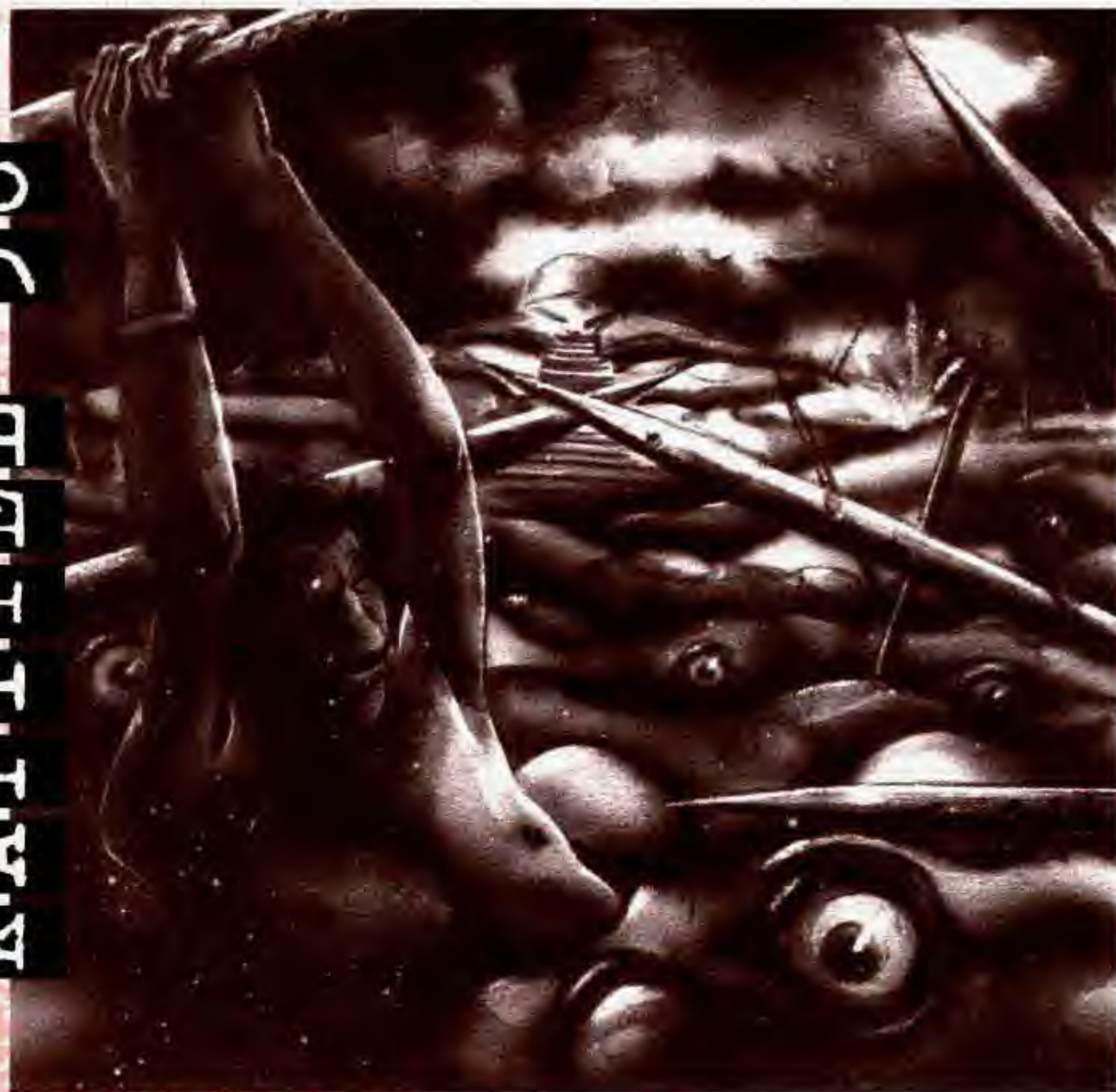
+300 Du kan påverka din tids- och rumsuppfattning ytterligare.

•Du har inga fysiska behov. Du söker friden och försöker att undvika disharmoniska människor.

+400 Du kan teleportera, öka och minska avstånd och påverka tidens gång.

•Du närmar dig Nirvana och glider in i ett introvert beska-dande av dina egna tankemönster. Det är stor risk att du fastnar i dem.

+500 Du förenas med din skugga och är uppvaknad.



Det är inte alla varelser som vandrar i mörkret som skapats av Demiurgen. De vandrande makterna är mäktiga varelser som inte tjänar någon av de krafter som styr över Maskinen. De är inte och har aldrig varit människor. De fanns före vår fångenskap, och kommer kanske att finnas efter att Maskinen förintats.

Dessa varelser samarbetar inte, de vandrar sina egna vägar. De är mäktiga nog att inte behöva inordna sig Demiurgens eller Astaroths planer. De har sökt sig till Maskinen av egna dunkla skäl, och ibland innefattar dessa planer mänskligheten.

DE VANDRANDE MAKTERNA

Baal Reshef

Förflyttning: 15 m/SR

Handlingar: 5

Initiativbonus: +18

Skadebonus: +7

Skadekapacitet:

29 skramor = 1 lätt sår

28 lätta sår = 1 allvarligt sår

26 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 20 dödliga sår

Uthållighet: obegränsad

Förmågor: Immun mot sjukdomar och infektioner, Gifttålig, Regenerar 1 lätt

Baal Reshef – pestens herre

Redan i Maskinens första tidsålder steg Baal Reshef fram ur revorna i verkligheten. Han vandrade på slättarna i Europa och Asien och spred sin sanning omkring sig. Genom detta samlade han anhängare kring sig, anhängare som ytterligare ökade hans krafter.

Baal Reshefs historia

När Baal Reshef dök upp för första gången kan man inte vara säker på. Han bar troligen mänsklig form, men det var tydligt att han inte var en människa. Där han vandrade spred sig epidemiska sjukdomar, något som ditintills varit okänt bland människorna. Han spred sjukdomar, men var också den enda som kunde

bota och hindra epidemierna. Han blev fruktad, avskydd och tillbedd.

Under loppet av några mansåldrar hade han samlat en skara tillbedjare som följde honom på hans vandringar. De flesta dukade under för sjukdomarna han spred men några få blev immuna och överlevde. En liten skara övervann till och med ålderdom och död. De följde sin herre genom århundradena och hjälpte honom sprida sjukdomar längs handelslederna och över slagfälten.

Pestens son och hans följeslagare finns kvar i vårt århundrade. De vandrar genom tredje världens krigshärjade och svältdrabbade länder och utvecklar nya virus och spridningsvägar i västvärldens laboratorier.

BAAL RESHEF Baal Reshef bär samma kropp i dag



som när han först dök upp för tienstals år sedan, en lång och senig mans kropp med blekt, långt hår och kalla, svarta ögon. Han tycks vara i 40-årsåldern. Han vandrar fortfarande över Jorden, åtföljd av sina närmaste härolder. Pest och epidemier sprider sig där de går fram. Ibland väljer Baal Reshef att hela någon obotligt sjuk. Han bär alla sjukdomar inom sig och kan bota alla sjukdomar genom att röra vid den sjuke. Han väljer själv vad han ska sprida och om han ska bota.

Baal Reshef har en utstrålning som gör att de flesta människor backar inför honom. De känner intuitivt att något är fel med honom.

BAAL RESHEF			
RÖR	30	EGO	50
STY	30	KAR	50
TÅL	200	UPP	20
UTS	15	UTB	30

Baal-sekten

Baal Reshef har några hundra följeslagare som har följt honom sedan stenåldern. De är Dödens härolder, immuna mot alla sjukdomar och halvt mänskliga. När epidemierna härjar ett område drar han till sig pestbärare, smittade människor som tillber honom och lyder honom i hopp om att mirakulöst botas. I enstaka fall botar han någon pestbärare och upphöjer honom eller henne till härold.

Några av Dödens härolder följer alltid sin herre på hans vandringar, men de flesta finns spridda över världen och sprider sjukdomar. Baal Reshef har tjänare inom läkemedelsindustrin och sjukvården, i hjälporganisationer och livsmedelsföretag. Han har tjänare bland forskare som tar fram nya virus och spridningsvägar.

Dödens härolder fungerar som ledare för sektens andra medlemmar. De har ingen rangordning emellan, men de äldsta härolderna har störst inflytande. Alla lyder Baal Reshefs vilja.

Sektens medlemmar värvas bland sjuka och desperata som är beredda att hjälpa Pestens herre i utbyte mot hoppet att själva bli friska. Medlemmarna kommer från alla kulturer och samhällsskikt.

Baal Reshefs tjänare har stora resurser till sitt förfogande. Härolderna har varit delaktiga i läkemedelsindustrins framväxt sedan 1800-talet. De arbetar diskret och undviker all publicitet. Besvär-

liga fiender avlivas med hjälp av någon sjukdom med snabbt förlopp.

Sekten finns över hela världen, även om anhängarna är flest i tredje världen, på platser där epidemier härjar. I krigstid och vid svältkatastrofer får den alltid ett uppsving. I Europa och Nordamerika finns mindre grupper av tillbedjare som är drabbade av obotliga sjukdomar.

Helgedomar vigda åt Baal Reshef finns i hela världen. De kan vara ståtliga tempel längs Ganges och i östra Kashmir, eller mindre kapell i London och Paris. Sektens medlemmar möts i helgedomen där de ber till Baal Reshef och instrueras av härolderna.

DÖDENS HÄROLDER

Arcanum Metropoli: De som följer pestens son har genom tiderna kallats Dödens härolder... de voro människor som besegrat döden och åldern... sprider sjukdomer... sjuka, täckta med säckväv, koppärrade och förvridna...

DÖDENS HÄROLDER			
RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	2T10 (11)
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	10+1T10 (16)

PESTANDAR

Arcanum Metropoli: I Baal Reshefs fotspår drar sjuka vindar och mörka andar... mörka skuggor utan form, mörka dimbankar smyger efter marken...



sår/SR, Sprida sjukdomar: ger alla sjukdomar han väljer att sprida tio gånger högre smittsamhet än vanligt. **Mutera virus:** muterar virus så att vaccin och botemedel inte fungerar. **Påskynda sjukdomsförlopp:** minskar inkubationstid och sjukdomsförlopp till 1/10 av det normala. **Bota sjukdomar:** kan bota alla sjukdomar med handpåläggning. **Ser genom illusionerna.**

Färdigheter: Undvika 30, Dolkar 30, Svärd 30, Språk: samtliga mänskliga, Världsvana 20, Överlevnadskonst 30, Medicin 40, Epidemiologi 40, Virologi 40

Anfallssätt: Kan höja kroppstemperaturen hos en människa till över 40°C genom att röra hennes hud. Annars enligt vapen.

Den mörka konsten: 0

Pestandar

Förflyttning: 6 m/SR

Förmåga: Sprider sjukdomar med fem gånger den vanliga smittsamheten.

Den mörka konsten: 0

Dödens härolder

Förflyttning: 8 m/SR

Handlingar: 3

Initiativbonus: +4

Skadebonus: +3

Skadekapacitet:

8 skrämor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt sår
5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår

Uthållighet: 195



Mental balans: -70

Mörka hemligheter: Ansvarig för medicinska experiment, Pakt med Baal Reshef

Fördelar: Motståndskraft mot sjukdom

Förmågor: Evigt ung, Gifttålig, Regenerera, Sprida sjukdomar — sjukdomarna har fem gånger högre smittsamhet än vanligt. Muter virus — kan förhindra att vaccin och botemedel inte fungerar.

Nackdelar: Dåligt rykte, Fanatism, Förbannelse

Begränsningar: Kontrollerad av yttre makt

Färdigheter: Pistol och revolver 16, Gevär och armborst 16, Smyga 16, Dolkar 16, Slåss utan vapen 16, Första hjälpen 16, Gifter och droger 15, Språk: fem mänskliga, Världsvana 20, Överlevnadskonst 20, Kontaktnät: Baal Reshefs tjänare 15, Medicin 25, Virologi 24, Epidemiologi 25

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten: 0

Sjukdomar hanteras regeltekniskt på samma sätt som gifter och droger. Smittsamma sjukdomar har en smittsamhet som mäts i ett antal tärningar. Om resultatet för smittsamhet överstiger rollpersonens tålighet blir han eller hon smittad. Vissa sjukdomar kan delvis smitta. En influensa kan till exempel ge en lättare förkylning om resultatet överstiger halva tåligheten, och en kraftig influensa om hela tåligheten överskrids.

Baal Reshef och hans tjänare har ovanligt lätt att sprida sjukdomar. Baal Reshef kan om han vill tioudubbla en sjukdoms smittsamhet, så att den drabbar alla han kommer i beröring med. Hans härolder kan femdubbla smittsamheten och pestbärarna kan fördubbla den.

Om en sjukdom har möjlighet att drabba rollpersonen bestäms av smittvägarna. En venerisk sjukdom kan bara överföras genom sexuella kontakter, oavsett hur smittsam den är. Ett luftburet virus smittar om smittbäraren befinner sig i samma rum som rollpersonen.

Sjukdomsförlopp anger hur länge sjukdomen rasar, vilka symptom den ger och om den leder till invaliditet eller död.

Botemedel och vaccin anger om det finns någon bot eller något förebyggande vaccin mot sjukdomen. Baal Reshef kan mutera sjukdomsvirus så att de inte är mottagliga för antibiotika och vaccin. Nedan anges några sjukdomar med smittsamhet och smittvägar. Vit pest är en sjukdom som Dödens härolder sprider till sina fiender.

Sjukdomar

AIDS

SMITTSAMHET: 2T10

1/2 Tål: HIV-smitta som inte utvecklar AIDS

1/1 Tål: HIV-smitta som utvecklar AIDS

SMITTVÄGAR: Blod, sperma, saliv och andra kroppsvätskor.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 5+1T10 års inkubationstid innan AIDS utvecklas. Därefter försämrat immunförsvar under 1T5 år, med påföljande infektioner och så småningom dödlig utgång.

VACCIN: saknas

BOTEMEDEL: saknas

Malaria

SMITTSAMHET: 2T10

1/2 Tål: Lätt skov som går över.

1/1 Tål: Svårt angrepp. Smittan finns kvar i kroppen och bryter ut med 1T5 års mellanrum.

SMITTVÄGAR: Malariamyggor.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 10+1T10 dagars inkubationstid. Sedan feberanfall på 6-8 timmar avlösta av feberfria perioder på 48 timmar. Kramper och yrsel under feberanfallen. Sjukdomen rasar under 1T10 veckor och sänker tillfälligt Tål med ett steg per



vecka. En person med Tål under 10 kan dö av sjukdomen om Tål når noll.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: förhindrar Tålighetssänkningen

Mjältbrand

SMITTSAMHET: 3T10

1/2 Tål: Lättare anfall (Tål-slag för att överleva)

1/1 Tål: Svårt angrepp (Tål/5-slag för att överleva)

SMITTVÄGAR: Kontakt med smittat material, vanligen smittat kött.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 24 timmar efter smittan bildas mjältbrandssporer som skapar blödande sår i tarmarna. Den smittade får svåra kräkningar och blodig avföring. Efter 1T5 dagar avlider patienten, om han inte lyckas med ett slag på Tål/5.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: Antibiotika kan fungera. Det gör att den sjuke bara behöver slå på Tål för att överleva.

Rabies

SMITTSAMHET: 2T10

1/2 Tål: Ingen effekt.

1/1 Tål: Sjukdomen bryter ut.

SMITTVÄGAR: Saliv och blod. Bett från smittade djur.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 2+1T10 veckors inkubationstid. Sedan oro, nedstämdhet, huvudvärk, överkänslig syn och hörsel. Förlamningssymptom. Svårigheter att svälja. Fradga kring munnen. Ångestraseri. Dödlig utgång.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: Smittan kan hejdas innan sjukdomen bryter ut, därefter är det för sent. I enstaka fall kan sjukhusvård rädda patienten. Då krävs ett lyckat slag på Tål/10.

Spetälska

SMITTSAMHET: 1T10 (2T10 vid årslång smitt-exponering)

1/2 Tål: Ingen effekt.

1/1 Tål: Sjukdomen bryter ut.

SMITTVÄGAR: Beröring med en smittad eller med smittat material.

SJUKDOMSFÖRLOPP: Efter en inkubationstid på 10+1T10 månader börjar nerverna dö, först ute i fingrar och tår. Det gör att den sjuke skadar sig lätt och lätt blir stympad.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: Sjukdomen kan hållas tillbaka, så att nerverna aldrig börjar dö.



Vit pest

SMITTSAMHET: 3T10

1/2 Tål: Smittad, men sjukdomen bryter inte ut.

1/1 Tål: Sjukdomen bryter ut.

SMITTVÄGAR: Beröring med en smittad eller med smittat material.

SJUKDOMSFÖRLOPP: Efter 1T10 dagars inkubationstid vitnar den smittades hud fläckvis och börjar falla av. Huden faller gradvis av och köttet börjar ruttna på den sjukes kropp. Den sjuke förlorar ett i Tålighet varje dag. När Tåligheten når noll dör han.

VACCIN: saknas

BOTEMEDEL: saknas



Facklornas sken kastade dansande skuggor längs väggarna. Grottan var insvept i svart rök som fick ögonen att rinna. Beslöjade gestalter skymtade framme vid det svarta järnaltaret. Tecken i blod och sot slingrade över de spräckta stenväggarna.

‘Üüaaaa, thaumatorgon Astaroth, üü-aaa!!’

Det samfällda vrålet fick Rebecca att rycka till och krypa längre in bakom stenen där hon gömt sig. Kultister i svarta slöjor pressade sig fram mot de blodiga väggarna. De hölls tillbaka av groteska män i läder och sidenkåpor, beväpnade med meterlånga batonger. En trumma började ljuda, sedan ytterligare en tills allas huvuden gungade i takt med rytmen.

Dörren från trapphuset öppnades och en kortväxt gestalt svept i blodfläckade

KULTERNA

plastskynken fördes fram mot altaret. De beslöjade prästerna slet undan plasten och blotade Millers nakna kropp. Han var fruktansvärt misshandlad. Kroppen skiftade i rött och blått med stora bulnader. Rebecca kunde knappt känna igen hans ansikte. Han verkade drogad. Ögonen stirrade ofokuserat rakt fram. En beslöjad prästinna vräkte omkull honom över altaret och lyfte en bloddrypande yxa över huvudet. ‘Thaumargoth Astaroth hoc sacrificium servis vobis accipio!’

Rebecca blundade och hörde Millers dödsskrik, klingen som skar genom köttet och folkmassans vrål. När hon öppnade ögonen var stenväggarna täckta av friskt blod och gestalterna skymtade bara som skuggor genom den röda slöjan. Millers skrik fortsatte, och fortsatte, och fortsatte.”

Vi människor är inte helt omedvetna om vad som rör sig bortom vårt synfält. Dödsänglar och arkonter, liktorer och nefariter skymtar genom slöjorna. Vi anar att världen är större än vad vi ser. Kulter och religioner växer fram när vi ska förklara det som ligger bortom vår fattningsförmåga. Vi uppfattar varelserna från andra sidan som större och mäktigare än vi, och möter dem med vördnad och undekastelse.

Varelser från bortom vår värld använder kulter för att få kontroll över människor, eller för att bekämpa varandra genom mänskliga agenter. Olika kulter är ofta i strid med varandra och det finns stora organisa-

tioner som existerar enbart för att bekämpa andra kulter.

Med kulter menas här inte bara ockulta sammanslutningar som utför religiösa riter och dyrkar någon icke-mänsklig varelse. Kulter kan vara mäktiga organisationer styrda av liktorer eller dödsänglar och ägnade att hålla mänskligheten kvar i fångenskapen, eller att bekämpa andra organisationer. Alla sammanslutningar som verkar i det fördolda och har syften och band som sträcker sig bortom vår verklighet kan kallas kulter. Här beskrivs några olika typer.



Religiösa kulturer

Religiösa kulturer kan dyrka någon varelse utanför vår verklighet, en uppvaknad människa eller en vanlig människa som har gjort sig till gud för sina medmänniskor. De kan också tillbe en princip, som Kärleken eller Våldet. Bakom kulturer som dyrkar en princip döljer sig ofta en arkont eller annan varelse som personifierar principen.

Väktarkulturer

Väktarkulturer är en form av religiös kult. De vakar över någon hemlighet eller något heligt föremål. De flesta är kvasireligiösa grupper som tror sig vaka över Pandoras ask eller Den heliga graal, men i själva verket bevakar något värdelöst skrot från senmedeltiden.

Kunskapssökande kulturer

Kulturer tillägnade sökandet efter kunskap och sanning är sällan våldsamma, men de kan tillgripa våldsamma metoder för att komma över information de anser vara viktig. Medlemmarna är forskare eller arkanister. Kunskapssökande kulturer har i alla tider infiltrerats av liktorer. En del är ägnade åt att samla vilseledande kunskap som håller människorna kvar i fångenskapen.

Maktgrupperingar

Grupper som söker makt kan ta kultliknande former för att dölja sina förehavanden för omgivningen. Frimurarna är ett välkänt exempel. Maktgrupperingar maskeras ofta som kulturer med något annat syfte, till exempel religiöst. Många religiösa samfund är rena maktgrupperingar när man kommer en bit upp i hierarkin. Hemliga politiska grupper som sysslar med terrorism eller har förbjudna åsikter hör också hit. Nynazister och vänsterextremister är exempel på politiska kulturer. Maktgrupperingar har sällan kopplingar till varelser utanför vår värld. Deras medlemmar eftersträvar en hög ställning bland sina medmänniskor och struntar i vad som finns bortom illusionerna. Undantaget är grupper som tror sig kunna utnyttja utommänskliga varelser för att skaffa sig mer makt och inflytande.

Upplysningskulturer

Det finns sammanslutningar av människor som anar att vi är fångar och kan återta vår gudomlighet genom upplysning. De opererar i yttersta hemlighet och är alltid jagade av liktorer och dödsänglar. Sådana kulturer utplånas med jämna mellanrum när arkonter och liktorer blivit varse om deras existens. Under sent 1900-tal har flera upplysningskulturer börjat operera nästan öppet inom new age-rörelsen. De hålls samman av ett löst kontaktnät och en mängd bluffrörelser döljer de små och få verkliga upplysningskulturer som finns. Medlemmarna är ofta spridda över hela världen och träffas i hemlighet på fredskonferenser, healing-kurser och shamanist-veckor.



Perversionskulturer

Utlevelse av förbjudna drifter och persioner är en gammal grund för kulturbildning. Det är de här kulturer som skapar skräckberättelser om stulna barn, mord och våldssorgier. Perversionskulturer är sammanslutningar av människor som känner sig tvingade att leva ut mörka sidor samhället i övrigt inte tillåter. Vanligast är olika typer av sexkulturer. De finns i alla städer av någon storlek över hela världen. Call-girl-kedjor och bordeller kan ofta bistå med adresser till sexkulturer.

Mer speciella är kontaktnäten för massmördare som finns i USA och England, där medlemmarna träffas i yttersta hemlighet på undangömda platser och delar erfarenheter. Större perversionskulturer har ofta någon koppling till Inferno genom dödsänglar eller nefariter.

Övervakande kulturer

Arkonter och liktorer styr kulturer som ser till att mänskligheten inte blir alltför upplyst. Sådana grupper ägnar sig åt att jaga andra kulturer, ofta under förespegligen att medlemmarna är brottsliga eller perversa. De ser till att skaffa fram bevismaterial så att subversiva element kan läsas in för all framtid och farliga kulturer tillintetgöras.



Skapa en kult

Kulterna är ett sätt att ge rollpersonerna mänskliga motståndare. Grupper som har kontakter med varelser och platser utanför verkligheten kan fungera som en förbindelselänk mellan det verklighetsnära och det som finns på andra sidan illusionerna.

Större kulturer är ofta hierarkiskt ordnade. Längst ned finns enkla medlemmar i små grupper som har mycket lite kunskap om kultens egentliga syften och ideologi. Högre upp i hierarkin finns de verkliga ledarna, vars syften inte alltid stämmer med vad medlemmarna tror. Kommer man tillräckligt högt upp kan man hamna utanför människornas verklighet, bland varelser i Metropolis eller Inferno som utnyttjar kultisterna för sina egna syften.

En enkel form av äventyr är att låta rollpersonerna avslöja kultens förgreningar uppåt i hierarkin. De kan råka i strid med vad som tycks vara en helt mänsklig och verklighetsnära brottsorganisation, men ju högre upp i hierarkin de kommer, desto fler ockulta och icke-mänskliga inslag stöter de på. Till sist kan kampen mot kulturen föra dem ut ur vår verklighet, till de verkliga ledarna i till exempel Metropolis eller Inferno.

När du skapar en kult måste du tänka på vilken roll den ska fylla i äventyret. Ska den utgöra rollpersonernas motståndare? Leda dem till platser i underjorden eller bortom vår värld dit de annars inte skulle komma? Ge dem information? Det avgör hur kulturen ser ut. När du vet det kan du fylla i detaljerna. Vi har ställt upp en mall som hjälp för att skapa en kult. Kulterna nedan beskrivs enligt mallen.

SYFTE OCH IDEOLOGI Vilka planer har kultens medlemmar och ledare? Vad vill de uppnå med sin verksamhet? Har de en religiös eller politisk ideologi och hur ser den i så fall ut?

STORLEK Antal medlemmar.

ORGANISATION Kultens struktur. Den kan bestå av en enda grupp med eller utan ledare, av mindre grupper under en ledningsgrupp eller av oberoende celler som inte känner till varandra utan svarar inför

en gemensam ledare.

LEDARE Vilka är kultens ledare och var finns de?

MEDLEMMAR Från vilka samhällsskikt och grupper hämtas medlemmarna?

RESURSER Resurserna avgör hur långt kulturen kan jaga rollpersonerna och hur farliga de är. Har kulturen tillgång till militär utrustning eller magiska föremål?

GEOGRAFISK UTBREDNING En del kulturer har lokalkontor över hela världen, andra finns bara lokalt i en enda liten stad.

LOKALER Kulturen kan hålla i till i lyxiga kursgårdar på landet, i bolagsägda skyskrapor, i slitna källarlokal, övergivna skyddsrum, underjordiska tempel. Resurser och inriktning avgör vilken typ av lokal som är rimlig.

IGENKÄNNINGSTECKEN Klädsel, tecken eller särskilda rörelser och kodord som kan användas för att känna igen kultmedlemmarna.

METODER Är kulturen beredd att gripa till våld? Eller är den mer benägen att få sina motståndare fångslade med hjälp av falska anklagelser? Åkallar kulturen varelser från bortom illusionerna för att jaga rätt på sina fiender?

ICKE-MÄNSKLIG ANKNYTNING Finns varelser från bortom vår värld i kultens ledning? Har medlemmarna nära kontakt med icke-mänskliga varelser?

ÖPPENHET Kulturen kan arbeta relativt öppet som en religiös eller politisk organisation, ha en täckmantel som en stiftelse eller ett bolag, eller verka helt i det fördolda och aldrig erkänna sin existens. Öppenheten avgör hur lätt rollpersonerna kan nästla sig in i kulturen utan att väcka uppmärksamhet.

ANKNYTNING TILL ANDRA GRUPPER Om kulturen har nära anknytning till andra grupper kan rollpersonerna få flera fiender på halsen för att de provocerar en kult. Isolerade kulturer har bara sig själva att lita till.

FIENDER Grupper som står i ständig konflikt med kulturen. Har rollpersonerna råkat i konflikt med en kult kan de få hjälp av gruppens fiender.





De fördömdas legioner

De fördömdas legioner är en samling kulturer som kretsar kring dyrkan av Astaroth, mörkets furste och Infernos härskare. De är försvurna åt ondskan och försöker återskapa Inferno på jorden eller öppna portar mot Inferno. Namnet syftar egentligen på de syndare som följde Astaroth när han lämnade Inferno och steg in i vår värld. De finns utspridda över hela världen i dag, invälda i kulturer och militära organisationer. Men också andra Astarothkulturer anser sig tillhöra de fördömdas legioner. De har gemensamt att de ytterst kontrolleras av Astaroth och syftar till att ge honom makt över mänskligheten, men enskilda kulturer kan strida inbördes och ha helt olika metoder och ideologi.

Satanisterna

Satanisterna är mänskliga kultister som dyrkar Astaroth och hjälper honom att ta makten över mänskligheten. De tillber ondskan och försöker återskapa Inferno på jorden. De anser sig tillhöra de fördömdas legioner och fungerar som underrättelseorganisationer och hjälptrupper till legionerna.

Satanisterna är splittrade i rivaliserande grupper och fraktioner över hela världen. De är starkt individualistiska, så grupper bryts upp och ombildas hela tiden. Mest stabila är de hierarkiskt ordnade kulturer som styrs av en maktfullkomlig ledare och hålls i schack med fruktan och våld.

Lägst på rangskalan bland kulterna finns Hellers, våldsdyrkande vagabonder som fungerar som torpeder och knarkkurirer åt högre uppsatta kultledare. De mer inflytelserika satanisterna är organiserade i hemliga loger som sällan känner till varandras existens och håller sin verksamhet ytterst hemlig.

Hellers

Hellers är den enklaste formen av satanistiska kulturer. Deras syfte är att skaffa sig själva så mycket makt och pengar som möjligt, leva ett behagligt liv och få möjlighet att trampa på andra utan att råka illa ut. De har en enkel maktfilosofi: styrka är makt och makt är rätt. De föraktar svaghet och anser att ingen makt bör vila på någon annan grund än fysisk styrka och kraften att handgripligen kunna trycka ned omgivningen.

Hellers är små sammanslutningar av Astarothdyrkare bland lösdrivare och outsiders. En kult har mellan 10 och 100 medlemmar. De enskilda kulterna är gängbildningar som styrs av en ledare. Kulterna byter ofta medlemmar mellan sig.

Trots den lösa strukturen finns det några som kan kallas ledare över Västeuropas Hellers. Rainer Hartsmundt, poliskommissarie i Berlin, har stort inflytande över gängen, liksom bilförsäljaren och knarkkungen Vincent van der Damme i Rotterdam.

Hellers utgörs till största delen av män mellan 15 och 35 år. Fixeringen vid fysisk styrka gör att kvinnor och äldre män har svårt att hävda sig i gängen.

Kulterna har tillgång till automatvapen och avancerade sprängämnen. Många har nära kontakter med militären. Men ingen officiell person vill kännas vid sina kontakter med Hellers, så de har svårt att utöva påtryckningar genom officiella kanaler. Handel med narkotika och vapen ger många grupper en god ekonomi.

Hellers finns över hela Europa och Mellanöstern, Nordafrika och hela Amerika. Det finns spridda kulturer i Japan och Sydostasien. I Kina och övriga Afrika är de ovanliga.

Många Hellers befinner sig ständigt på resande fot, på flykt undan myndigheter och mordåtal. De är löst sammanfogade i ett kontaktnät över västvärlden och gömmer varandra undan myndigheterna. De håller till i utdömda hus, i utkanten av stora städer och i provisoriska läger på landet.

De klär sig som många andra våldsamma grupper och kan vara svåra att skilja från nynazister och motorcykelgäng: svart läder, plast och utslitna jeans prydda med kedjor och symboler. Det tyska järnkorset är en vanlig symbol, liksom hakkorset. Riktiga Hellers känns igen på särskilda handskakningar och kodord som de utväxlar.

Hellers är våldsamma. De använder aldrig subtila metoder, utan föredrar våld och terror. De ryggar inte för risken att jagas av polisen eller drabbas av vedergällning. Feghet är den yttersta skammen för en Heller.

HELLER			
RÖR	2T10 (11)	UTS	2T10 (11)
UPP	2T19 (11)	STY	10+1T10(15)
EGO	2T10 (11)	UTB	1T10 (5)
TÅL	10+1T10 (15)	KAR	2T10 (11)

Heller

En typisk Heller är en europeisk eller amerikansk man i 20-30-årsåldern. Han kan komma från vilken samhällsklass som helst, men har haft en trasslig uppväxt och dålig kontakt med sin pappa. Han blev Heller i övre tonåren och har rest runt i flera länder med sin kult. Han har förlorat sitt medborgarskap och är efterlyst i åtminstone ett par länder. Han har några människors liv på sitt samvete och är fullständigt hänsynslös.

Förflyttning: 5 m/SR

Handlingar: 2

Initiativbonus: —

Skadebonus: +2

Skadepacitet:

4 skrämor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 105

Mental balans: -25-5T10 (-52)

Mörka hemligheter: (någon av dessa). Familjehemligheter, Ockulta upplevelser, Offer för brott, Pakt med Astaroth eller dödsängel, Skyldig till brott

Fördelar: Inga

Nackdelar: 10+5T10 poäng nackdelar (37)

Färdigheter: Automatvapen 11, Pistol och revolver 11, Dolkar 15, Krossvapen 15, Piskor och kedjor 15, Slåss utan vapen 15, Första hjälpen 11, Motorkunskap 11, Språk: något extra 11, Inbrotts teknik 11, Köra bil och mc 15

Anfallssätt: enligt vapen

Den mörka konsten: 0

2

2

5



Vissa kulturer har anknytningar till varelser bortom illusionerna. Legionärer från Astaroths legioner finns utspridda i Hellersgängen i Europa. Enstaka nefariter och razider och har också följt med gängen och hjälpt dem utföra rån eller överfall. I ett fall från Belgien torterades några polismän som fångats av en Hellerskult ihjäl av nefariter.

Hellers förnekar inte sin existens, men de skyltar inte heller med verksamheten. De föredrar att sköta sina affärer i skydd av mörkret.

Kulterna har nära anknytning till nynazister, rasister, fascister och vissa urspårade anarkistiska grupper. De har också kontakter med Astaroths legioner och med mer "rumsrena" satanistiska grupper.

Logerna

Logerna är mer diskreta satanistiska kulturer. De ägnar sig åt svart magi, maktspel och underrättelseverksamhet åt de fördömdas legioner. Vissa loger kontrollerar företag som fungerar som fasader för narkotikahandel och vapendistribution. Andra är fasader för affärsverksamhet som Astaroth vill kontrollera.

Logernas medlemmar är ute efter personlig makt och rikedom, som de tror sig kunna vinna genom att tjäna Astaroth. De är medvetna om att de arbetar för mörkrets furste och har en mer utvecklad ideologi än Hellers.

Varje loge har 10-300 medlemmar, ibland uppdelade på mindre grupper. Logen leds av en thanathierark som sin tur svarar inför en demogorgon. Varje demogorgon har ansvar för logerna inom ett stort område, vanligen en nation. De olika logerna har mycket liten kunskap om varandra.

Det finns 100-150 demogorgon spridda över hela världen. De är mäktiga magiker, razider, nefariter eller inkarnerade dödsänglar. Ytterst svarar de inför Astaroth själv.

Logernas medlemmar är välbeställda, respekterade samhällsmedlemmar. Kulterna accepterar inte medlemmar som de inte anser sig ha nytta av.

De har stora resurser till sitt förfogande. En loge kan obehindrat skicka medlemmar över hela jorden, skaffa fram torpeder och underhuggare som jagar fiender och se till att få sina fiender anklagade för fasansfulla brott. De har ofta kontakter bland poliser och jurister som kan skaffa falskt bevismaterial och påverka en rättsprocess så att den spelar logen i händerna. Känner sig logen mycket hotad kan den begära hjälp från demogorgon. Då har den väldiga resur-

ser till sitt förfogande, inklusive militära medel.

Logerna finns spridda över hela världen, med en tonvikt på västvärlden och i viss mån Mellanöstern och Sydostasien. I Afrika och norra Asien har de liten spridning. I arabvärlden har de funnit det svårt att arbeta.

Logen är i allmänhet kamouflerad som ett harm-löst ordenssällskap eller annan sällskapsklubb. I enstaka fall har de företag eller offentliga institutioner som täckmantel. De håller till i moderna kontorslokaler och sköter sin verksamhet rationellt med administrativ personal, fungerande bokföring osv.

Logemedlemmar kan kännas igen på komplicerade handskakningar och andra diskreta tecken. De bär inga yttre kännetecken.

Logerna använder i första hand subtila medel för att komma åt sina fiender. Bara i yttersta nödfall tillgriper de våld och aldrig så att våldsdådet kan spåras tillbaka till dem. Det vanligaste är att de utnyttjar Hellers eller andra våldsamma grupper för att utföra våldsdåd.

Logerna har nära kontakter med icke-mänskliga varelser. Nefariter och razider finns regelbundet med på logernas möten och inkarnerade dödsänglar övervakar verksamheten. Logerna kan åkalla varelser från Inferno för att skicka mot sina fiender.

Verksamheten är ytterst hemlig. Omfattande säkerhetsrutiner ser till att inga komprometterande fakta kan komma ut som antyder vad logen sysslar med. Stora resurser och goda kontakter i samhället gör att logemedlemmarna kan slingra sig ur nästan vilka anklagelser som helst.

Logerna har anknytning till Hellers, som används för enkla uppdrag, och till de fördömdas legioner som man samarbetar med. De har också kontakter med andra ockulta sällskap och maktgrupper i samhället.

Arkonerna försöker komma åt logernas verksamhet genom sina egna agenter. Katolska kyrkan har ägnat mycket arbete åt att avslöja logernas förgreningar och spränga sönder organisationen.

Labyrintens väktare

Labyrintens väktare är en spridd kult som dyrkar Minothorgon, väktaren vid porten till Intet. Kulten är knuten till Labyrinten, det underjordiska komplex som finns under alla städer och glider samman till ett och samma tunnelsystem när man kommer tillräckligt långt ned. Medlemmarna söker gå bortom porten i underjorden, in i Intet, urmörkret före kaos.

De främsta inom kulturen genomgår årlånga



reningsriter innan de nedstiger genom porten i staden Thoropolis. Det är nedgången till den undre labyrinten. Genom den kan de som lyckas hitta rätt ta sig till porten där Minothorgon väntar. Om gudomen så vill släpps de genom porten och ut i Intet, där allt liv och all materia förintaskas i både tid och rum. Labyrintens väktare hävdar att föreningen med Intet inte alls innebär förintelse, utan snarare en salig förening med det gudomliga. Bland "vanliga" kultister framställs den som en paradisk tillvaro.

Labyrintens väktare fördelas på flera hundra mindre kulturer i storstäder över hela världen. De finns bara i större städer, med en miljon eller fler invånare. Flera sekter utan kännedom om varandra kan existera sida vid sida i samma stad. De möts i källarlokalerna eller tunnelsystem under jord och utför komplicerade riter som ska föra dem närmare Minothorgon. Kulterna bildas spontant av människor som får drömmar eller visioner från Minothorgon. Deras riter varierar kraftigt från esoteriska grupper som mediterar till blodiga offerriter i aggressivt inriktade sekter. Riterna bestäms av de visioner som den enskilda kultens ledare får från Minothorgon.

Bakom alla enskilda sekter står Labyrintens väktare, kultens ledare. De lever där alla städernas labyrinter smälter samman till en, i den underjordiska staden Thoropolis. Där härskar evigt mörker. Ledarna söker upp de enskilda kulterna när de blir tillräckligt stora och förklarar för medlemmarna att de inte är ensamma om sin åkallan, att de har hundratusentals bröder och systrar över hela världen.

De mest framstående kultmedlemmarna förs ned i underjorden, där de initieras i väktarståndet genom komplicerade ceremonier som bland annat innebär att deras ögon sticks ut. En initierad väktare lämnar aldrig underjorden och skyr ljuset.

Eftersom kulterna bildas av människor som kallas direkt av Minothorgon har de stor spridning socialt.

Det finns grupper inom de högsta sociala skikten, även om de är vanligare bland underjordens utstötta.

Kulternas resurser växlar kraftigt beroende på antal medlemmar och deras sociala ställning. De kulturer som har direkt kontakt med väktarna i Thoropolis kan i nödfalla påkalla hjälp därifrån. Men väktarna i underjorden har liten kontakt med vad som händer över mark och för kontaktnät bland människor är de helt beroende av kultister i städerna.

Kulterna finns i alla städer som har anknytning till labyrinten, det vill säga alla med en miljon eller fler invånare.

Kultisterna samlas i underjordiska helgedomar. Det kan vara allt från skyddsrum, katakomber och kloaker till specialbyggda tempel under medlemmarnas hus. Helgedomarna har alltid förbindelse nedåt mot labyrinten och underjorden.

Labyrintens väktare i Thoropolis känns igen på sin sjukligt bleka hy, de grå tygslöjorna de går klädda i och på att de har fått ögonen utstuckna. Vanliga kultister bär inga yttre kännetecken. De kontakter andra kultister med igenkänningsfraser som "Bortom Intet finns intet" eller "Sanning ur mörkret". Under riter och ceremonier bär de ibland särskilda dräkter, men de kan variera kraftigt i utförande från kult till kult.

Labyrintens väktare är fanatiska, men inte våldsamma i onödan. De anser att allt är underordnat Labyrintens hemlighet och betraktar "okunniga" med förakt. De tillgriper våld om de anser det nödvändigt.

Labyrintens väktare är en ytterst hemlighetsfull samling kulturer som inte antyder något om sin verksamhet för "dem där ovan" som de kallar oinvidiga människor.

Kulterna har kontakt med andra grupper som tidvis håller till i underjorden, framför allt dårarna. De har inga uttalade fiender, men angriper alla som hotar deras verksamhet.



"Den första gång jag hörde talas om Den sista cykeln var i den fallne brodern Gregorius anteckningar. I en dröm talade den högste till sin utvalde, och till honom gav han visionen om vad som väntar oss alla. Och så talte han.

"Det skall komma en tid, då illusionerna rasar. Murar skall falla och sanningen uppenbaras. I denna tid skall fruktansvärda änglar vandra denna jord, och i deras fotspår skall elden härska. Mörkrets legioner skall stiga fram ur svarta gränder och ett blodigt krig rasa."

Detta tecknade Gregorius i sina krönikor, och detta förebådar slutet."

Från Arcanum Metropoli, nedtecknat av Leonardo Da Vinci.

DEN SISTA CYKELN

De sju nycklarna

I hjärtat av Demiurgens fängelse vilar det svarta citadellet. Likt en svart fluga, mätt på blod, vakar den över den skapelse som håller mänskligheten fången. Inga tecken på liv kan urskiljas från insidan. Vad som döljer sig på insidan vet endast Demiurgen.

När Demiurgen lämnade sin skapelse förseglade han sitt citadell. Han reste de oseende portarna för att skydda sin skapelse. Dessa portar förseglades med sju lås. Dessa låstes med sju nycklar, sju manifestationer av Demiurgens väsen.

Vad som sedan hände är höljt i dunkel. Inte ens i de Svarta biblioteken finnes kunskap om vad som då tidade.

Enligt legenderna steg Demiurgen ner genom våra fångelser på vägen till Intet. Där förlorade han nycklarna, en efter en. Dessa försvann i dunkla gränder, mörka källare och djupa hav.

DET FÖRSTA SLAGET

Så är det präntat på sidor av järn:

När Demiurgen försvunnit dröjde hans tjänare inte. De steg fram ur skuggorna och samlades på Skräckens torg. Vid deras fötter myllrade deras horder och legioner.

Så, vid slutet av en tidsålder och begynnelsen av den sista, drabbade makterna samman. Deras härskri ekade i alla världar och förde krig och förödelse med sig. På Elysiums slätter drabbade mänskligheten åter samman, förenade i dödlig dans med arkonter och dödsänglar.

Slaget stod i evinnerliga tider och skördade många själar.

Då steg den Mörka Fursten ut genom de blindade portarna. Hans silhuett avtecknade sig svart och stolt mot himlen, men hans kropp var sargad och bruten. Stumma samlades de herrelösa makterna kring Astaroth, knäfallande i vördnad och skräck.

Mörkrets furste skådade de samlade makterna och han höjde sina armar mot citadellets torn. Mot tårarnas sal, där Demiurgens bok av järn vilar. Hans blickar vändes mot hjärtat av Maskinen.

Med mäktig stämma vrålade han sin saknad och ilska mot de stumma rovfåglar som ensamma kretsade de högsta tornen.

Och så talte han: "Vår herre har lämnat oss. Med sju sigill och sju lås har han förseglat maktens fäste. Den sista cykeln har börjat. Detta är slutet."

Med sorg och smärta i sina hjärtan lämnade dödsänglar-



na och arkonerna Skräckens torg. Med tunga steg återvände de till sina palats och mörka riken. Astaroth steg ner i Inferno och stängde portarna efter sig, för att invänta slutet.

Men även för våra egna förtryckare är hoppet en evigt brinnande låga.

I mörka kammare och tomma salar viskades legenderna om Demiurgen, och om nycklarna. De nycklar som kan öppna citadellet. De nycklar som kan kröna den modige till kung över Maskinen. Till Demiurg.

Döda profeter deklamerade sanningen i Infernos flammmande hallar och blinda orakel förutspådde en förödd framtid. Arkonter och dödsänglar forskade i dammiga luntor, sökte i övergivna tempel, för att finna sanningen om Den sista cykeln.

Och så började Jakten.

Sanningen

Demiurgens tjänare insåg att Maskinen inte kunde fungera utan Demiurgen. Världen hade gått in i en slutgiltig fas, som skulle innebära slutet. Maskinen skulle falla sönder och dimensionerna störta samman. Vad som skulle hända de som tjänat Demiurgen var höljt i dunkel.

Det dröjde dock inte länge innan Demiurgens tjänare upptäckte nycklarnas existens. Då nycklarna är direkta manifestationer av Demiurgen påverkar de verkligheten kring sig så att illusionerna runt dem raseras eller förstärks.

Sakta manifesterades nycklarna i mänsklighetens legend. Arkonter och dödsänglar följde deras spår, men nycklarnas natur innebar att de gång på gång förlorade spåret. Jakten fortsatte, i det förgångna, i vår egen tid och i den mörka framtiden.

ASTAROTH I sinom tid nådde även legenderna om nycklarna till Infernos hjärta. Detta fyllde mörkrets väsen med nytt hopp och han samlade sina border runt sig. Med dessa lämnade han Inferno bakom sig och trädde in i Elysium. Här hoppas han finna vägen in till Tårarnas sal.

Av alla varelser som kämpar om herraväldet över Demiurgens Maskin är Astaroth den mest komplexa. Det är oklart om han kämpar för att bevara illusionen eller om han vill förgöra mänskligheten. Det enda som är säkert är att Astaroth klart och tydligt uttalat en önskan om att ta Demiurgens plats.

Han har ett utbredd nät av agenter som forskar i ledtrådar för att finna nycklarna. Dessa är sammanbundna av ett flertal hemliga sammanslutningar, ledda av liktorer och utvalda mänskliga tjänare.

Astaroth använder sig också av dödsänglarna och deras organisationer. Av dessa är det Gamichicoth som för närvarande åtnjuter det största förtroendet.

ARKONTERNA Efter det förödande slaget mellan arkonter och dödsänglar formades en bräcklig allians mellan Demiurgens trogna tjänare. Arkonerna ansåg sig inte vara mäktiga nog att utmana Astaroth direkt, och de insåg att ett krig med dödsänglarna enbart skulle vara förödande för dem själva.

När arkonerna fann bevisen för att nycklarna skulle vara förlorade inne i fängelset, inne i själva Maskinen, insåg de att deras tid kunde vara kommen. Om de skulle finna nycklarna skulle de själva kunna öppna de blinda portarna och träda in i Tårarnas sal. Där skulle de kunna finna den kunskap som kan ge dem makt att hålla mänskligheten

fängslad i all evighet.

Arkonerna insåg snart att det enda sättet att någonsin kunna hitta alla sju nycklarna var att samarbeta. De bildade ett heligt förbund och har sedan dess mer eller mindre hjälpts åt att hitta nycklarna.

Men det finns motsättningar mellan Demiurgens trognaste tjänare. Malkuth och Tipareth har båda dragit nytta av Demiurgens försvinnande för att stärka sina egna ställningar. Än så länge tolereras Tipareths nycker av de andra arkonerna, medans Malkuth för länge sedan hamnat i onåd.

Malkuths outtalade mål är att finna de sju nycklarna och ensam träda in i Tårarnas sal. Med den kunskap hon hoppas finna där tänker hon upplösa fängelset och återge mänskligheten dess gudomliga status.

DÖDSÄNGLARNA Dödsänglarna följer sina egna drömmar. Deras främsta mål är att förgöra Maskinen och förinta mänskligheten. Efter denna apokalyps hoppas dödsänglarna att de skall kunna ordna verkligheten efter sina egna nycker och upprätta ett evigt Inferno i alla sanna verkligheter.

Dödsänglarna är i stort sett okunniga om nycklarnas existens. De används som brickor i spelet av Astaroth och möjligen också av de starkaste arkonerna.

Den enda dödsängel som uttalat söker efter nycklarna är Thaumiel. Denne planerar en konfrontation med Astaroth och Netzach, där det slutligen skall bestämmas vem av dem som är starkast. Även Thaumiel har ett eget nät av agenter spridda i Elysium och Inferno.

Nycklarnas väsen

Det enda man med säkerhet kan säga om de sju nycklarna är att de är manifestationer av Demiurgens väsen. Enligt legenderna representerar nycklarna de sju aspekter av Demiurgen som användes när Maskinen skapades.

Nycklarnas form varierar med tiden. De kan återfinnas i olika historiska epoker, i olika former. De kan spåras som artefakter, religiösa föremål eller gamla symboler för makt. Det kan vara magiska formler eller kunskap, såsom ny vetenskap eller nya upptäckter. Det finns tillfällen då nycklarna manifesterat sig i personer, som en del av deras odödliga själar.

Nycklarnas krafter

Det finns inga pålitliga källor som kan berätta om nycklarna och deras krafter. Det finns hemliga krönikor som spårat deras manifestationer i mänsklighetens historia och det är endast genom dessa som man kan ana dessa mystiska artefakters krafter.

Endast ett fåtal av nycklarna har återfunnits och det är endast ett par gånger som någon har lyckats kontrollera dess krafter en längre tid. I de flesta fall har upptäckten lett till att mörkrets krafter samlat sina horder och med våld försökt lägga beslag på den åtråvärda trofén.

Det enda som man med säkerhet kan säga om Demiurgens nycklar är att de ger ägaren oanade krafter. Vad som händer om alla sju kombineras vet ingen, men man vet att endast då kan de blinda portarna som förseglar Demiurgens citadell öppnas.



P. MAGNERIUS-92

Jag stirrar in i den falnande elden. Den slocknar snart och då kommer De efter mig. Jag har ingenstans att gömma mig längre, ingenstans att fly till. Endast mörkets kval väntar mig, där jag skall sona mina brott, ett efter ett. Mina offer skall matas med mitt kött och jag skall återleva deras kval och smärtor.

Men jag är fortfarande en människa, instängd i mitt fängelse av kött och tankar. Hoppet är det sista som skall lämna mig, om det någonsin gör det. Därför hoppas jag fortfarande.

Jag kan höra hur fönstret krossas. De har funnit mig. Röster, kalla och fuktiga, spelar över mitt sinne och jag hör deras tunga fotsteg när de går genom vardagsrummet för att nå mitt arbetsrum.

Jag lutar mig fram och petar lite i brasan med min eldgaffel.

DET SISTA HOPPET

Elden flammar upp i några sekunder men har redan förtärt vedens kraft, såsom mörket skall förtära mig. Endast förkolnade skelett är kvar.

Ljudet när de söker genom mitt hus blandas med deras besvikna röster och snart hör jag hur de stannar utanför min dörr. Små svettpärlor har brutit fram på min panna och min mun är torr.

Handtaget rasslar till och trycks sakta ner, halvvägs. Så släpps det hastigt upp. De har upptäckt mina offer. Stegen avlägsnar sig. Jag hör rop av förtvivlan, ytterligare själar som kommer att brinna för min skull. Istället för mig.

Hoppet är det sista som skall lämna mig, om det någonsin gör det. Därför hoppas jag fortfarande.

Det sista hoppet är ett kort äventyr till Kult. Rollpersonerna blir indragna i en desperat mans sista försök att undgå sin eviga bestraffning. De kastas in i ett virrvarr av händelser där de tvingas konfrontera varelser från den andra sidan och sina egna färor och mardrömmar.

Detta äventyr är uppbyggt efter en mall som med fördel kan användas att konstruera egna äventyr

efter. Äventyret kan med fördel användas med nya rollpersoner som en introduktion till Kult eller som en episod i en pågående kampanj.

All text i kursiv stil kan läsas högt för spelarna när så passar. Annars kan den enkelt läggas in i din löpande beskrivning av äventyret.

De SLP och varelser som används i äventyret beskrivs i slutet.



Bakgrund

Thomas Kristofferson är en störd man. Som liten blev han placerad i en fosterfamilj efter att ha blivit utsatt för övergrepp från sin far. Trots denna åtgärd fortsatte övergreppen, denna gången begånga av medlemmar i fosterfamiljen. Ödet hänskrattade åt Kristofferson.

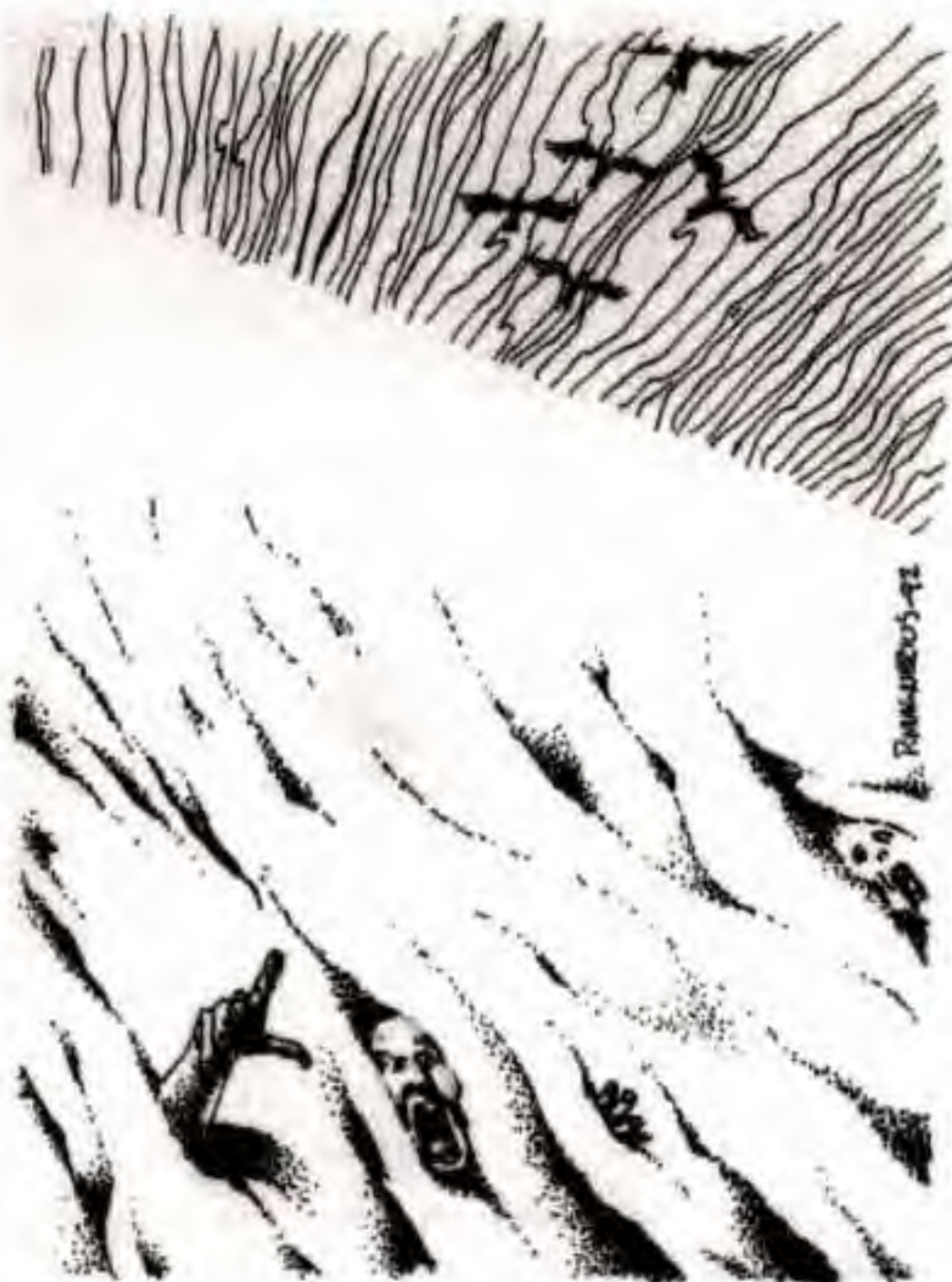
Han stod länge ut med de vidriga förhållandena men till slut blev det för mycket för honom. I ett desperat försök att undkomma efter ett osedvanligt grovt övergrepp föll han på knä i sitt pojkrum och lovade sin själ åt de mörka makterna om dessa ville ge honom kraft att hämnas de oförätter han utsatts för. Hans bön och utstrålade desperation var så stark att den drog till sig Samaels uppmärksamhet. I en dröm uppenbarade denne sig för pojken och visade honom i visioner hur hämnden skulle utföras. Pojken, då endast tolv år, klev som en sömngångare upp ur sängen och gick ned i köket. Där försedde han sig med olika köksverktyg vilka han sedan använde för att få sin hämnd. Då pojken insåg vidden av sitt handlande flydde han från det blodbesudlade huset och försvann i natten. Men skadan var redan gjord och Samael hade uppnått sitt mål.

Med obotliga känslomässiga spår flydde Kristofferson samhället. Han fann en illusion av trygghet bland samhällets utstötta men dessa var inte sena att dra nytta av den sårbara ynglingen. Värnlös och kärlekshungrande som han var blev han ett lätt offer för skuggsidans samvetslösa män och kvinnor som utnyttjade honom för sina egna ändamål. Skådespelet återupprepades gång på gång och Kristofferson blev tvungen att fly vidare. Verkligheten och hans drömmar blandades ihop och han kunde inte längre skilja på sanning och lögn. Allt var en blodröd dimma.

Hans tankar kretsar nu oavbrutet kring de dåd han anser sig ha begått, inbillade eller inte. Han kan inte längre skilja på vad han läser i tidningar och sitt eget liv. Skuldbördan blir tyngre och tyngre och Kristofferson fruktar nu de plågor han själv kommer att utsättas för när han hämtas av den Mörka Sidan, som han kallar den.

Denna enorma, växande skuldbörda ledde till att Kristofferson omedvetet åkallade en Nefarit, kallad Hämtaren. Denne begav sig in i vår verklighet för att finna Kristofferson och skapa hans eviga purgatorium.

Men Kristofferson är fortfarande skyddad av Samael. I ytterligare en vision varnades Kristofferson



för Hämtaren. Han gavs också information om var han kunde finna ett sätt att undkomma sitt straff. Skräcklagen av drömmarna begav sig Kristofferson ut på jakt efter de artefakter som skulle rädda honom. Efter en kort tid var förberedelserna klara. Det enda som saknas nu är lämpliga offer som skall ta syndarens plats i purgatoriet.

Rollpersoner

Spelarna kan välja att spela de rollpersoner som passar dem. Det finns inga speciella yrken som skulle klara sig bättre än andra. Rollpersoner som besitter kunskaper i magi kan finna att detta kommer att hjälpa dem under äventyrets gång.

Äventyret är anpassat så att det skall spelas med nya eller medel erfarna rollpersoner. I de fall då spelare har mycket erfarna och kunniga rollpersoner kan du som spelledare välja att gradera upp det motstånd som finns i äventyret.

Äventyrets miljö

Det sista hoppet utspelar sig någonstans i världen, under senhösten. Rollpersonerna bör befinna sig i en





större stad, typ New York eller London, då äventyret börjar.

Alla platser som beskrivs är fiktiva och det finns ingenting som hindrar att du som spelledare ändrar miljön, tiden på året eller vilken annan detalj som helst så att det passar dina spelare. Äventyret är avsett att ge en ram för de händelser som utspelas och det är som alltid helt upp till dig som spelledare hur du använder dig av informationen som återfinns på följande sidor.

Första kontakten

För rollpersonerna börjar detta äventyr med att de blir kontaktade av Thomas Kristofferson. Detta sker antingen brevledes eller via telefon. Kristofferson antyder att ha behöver hjälp med ett problem han har. Han tror att rollpersonerna är de rätta att hjälpa honom och vill att de möts på Kafé Källaren.

Om de vägrar att möta Kristofferson antyder han att han har information om deras tidigare öden och att han kommer att lämna denna vidare till berörda parter om inte rollpersonerna går med på att åtminstone möta honom och diskutera saken. Denna information har han fått från Samael, genom visioner i drömmar.

Om rollpersonerna pressar honom och kräver att han förklarar sig nämner han några händelser från rollpersonernas förflutna som har anknytning till

deras mörka hemligheter eller till någon annan händelse som ingen annan rimligen skulle kunna känna till. Om inte ens detta leder till att rollpersonerna

stämmer möte med Kristofferson bryter han samman och bönfaller dem att hjälpa honom. Han är villig att ge dem allt han äger om de hjälper honom undan förtappelsen. Närmare än så vill han inte gå in på vad det gäller. Det är alltid farligt att diskutera sådana saker över telefon.

Till slut bestäms ett möte med Kristofferson på Kafé Källaren, lördag eftermiddag klockan halv sex. Kristofferson envisas att de har en bil med sig till mötesplatsen. Det kommer att bli frågan om en kort biltur efter att de diskuterat vad som är på gång. Om rollpersonerna frågar hur de skall känna igen Kristofferson svarar han att han känner igen dem.

Detta ger rollpersonerna tjugofyra timmar att göra sig i ordning inför mötet. De rollpersoner som har möjlighet att spåra samtal kommer att finna att Kristofferson ringde från en centralt belägen telefonkiosk. Inga spår av honom står att finna där.

Inte heller går det att spåra upp Kristofferson i några register. Han har använt sina kontakter i den undre världen till att utradera all sådan information. Detta kan visserligen leda till att rollpersonerna blir tveksamma att dyka upp på mötet. I så fall kan du påpeka att Kristofferson inte alls behöver vara utländsk och att det i så fall vore omöjligt att få fram information ur de normala källorna.

Lupiderna

Under tiden som rollpersonerna funderar på vad det är de håller på att ge sig in i rör sig mörkrets makter omkring dem. Hämtaren är fullt medveten om vad Kristofferson försöker göra och har beslutat sig för att förhindra detta.

Efter att spelarna har diskuterat situationen en stund ringer rollpersonernas telefon igen. Om de begett sig ut ringer telefonen i närmsta telefonkiosk som de passerar.

Telefonens gälla signal skär genom den tysta höstkvällen, och ni känner en stark kyla sänka sig ned över er. En katt jamar i svar åt telefonens upprepade signaler. Skramlande sop-tunnor dundrar som åska i en gränd i närheten. En vind blåser upp, mörka moln tornar upp sig på himlen. Sakta slingrar sig en tjock dimma fram över gatan. Den dämpar alla ljud, men

telefonen skär gällt genom tystnaden.

När rollpersonerna antingen har beslutat sig för att ta telefonen eller att ignorerar den exploderar deras omgivning i splittrat glas och våld. Hämtaren har skickat två lupider för att döda rollpersonerna innan de blandar sig i Kristoffersons öde.

Lupiderna har använt sig av sin mästars krafter för att distrahera rollpersonerna. Deras uppmärksamhet är troligen riktad mot telefonen och därför vinner lupiderna initiativet den första rundan.

Deras entré är dramatisk. Om rollpersonerna är inomhus kastar sig lupiderna in genom fönstren. Om rollpersonerna är utomhus kastar en undan ett kloak-klock med rasande kraft medans den andre kastar sig ner från en lyktstolpe eller liknande. Meningen med attacken är att överaska rollpersonerna så att förvirring uppstår. Under striden kan sedan lupiderna



använda förvirringen för att kompensera för sitt låga antal.

Lupiderna gör allt för att besegra rollpersonerna, men deras dåliga beväpning och det faktum att de bara är två begränsar starkt deras chanser. Detta är en medveten strategi från Hämtarens sida. Om han skulle använda fler lupider eller sina egna starka krafter skulle detta kunna varna Kristofferson för att hans planer har blivit genomskådade.

Om lupiderna skulle bli besegrade ringer rollpersonerna troligen till polisen. Även detta har Hämtaren tagit i beräkningen och utan att rollpersonerna vet om det skickas två av nefaritens agenter ut för att undanröja alla bevis. Detta skulle egentligen också inkludera rollpersonerna men Hämtaren anser det vara för riskabelt att skicka officiella personer för att utföra några simpla mord. Han har andra planer för rollpersonerna.

Poliserna

När rollpersonerna besegrat lupiderna ringer de troligen

gen efter polisen. Oavsett vem de ringer till kommer de att kopplas till Hämtarens två agenter, vilka försäkrar rollpersonerna att de skall ta hand om ärendet genast.

Om rollpersonerna inväntar polisernas ankomst på platsen träffar de två slitna kommisarier som reflexmässigt spärrar av området och säger åt rollpersonerna att ta in på ett hotell under natten. De gör tydligt klart för rollpersonerna att de inte vill ha dem på platsen och att de överhuvudtaget inte anser sig kunna ha någon som helst hjälp av dem. De avtalar en tid om en vecka då rollpersonerna skall vara på polisstationen för att lämna sina vittnesmål. Poliserna gör allt för att rollpersonerna skall lämna platsen. Om de insisterar på att stanna använder de två agenterna sig av sina befogenheter som poliser och kör iväg dem. Skulle rollpersonerna återvända efter några timmar är hela scenen uppstädad, och inga bevis för att något har hänt kan hittas. Om rollpersonerna ringer polisen kan de inte hitta något spår efter de två kommisarierna.

Det finns inget annat att göra än att invänta mötet med Kristofferson.

Kafé Källaren

Ni lämnar bilen på en närbelägen parkeringsplats och kliver geom det ihållande höstregnet, ned mot Kafé Källaren. Passerande bilars lyktor speglar sig i den regnvåta asfalten och ni blir snabbt genomblöta och nedstänkta. Mumlande kurar ni ihop er och skyndar på era steg.

Kafé Källaren visar sig ligga i en källarvåning. En rostig järntrappa leder ner i mörkret. Det enda som tränger igenom regnet är Källarens svaga neonskylt. Försiktigt går ni ner för trappan och fram till dörren. En kall ilning rinner genom er och ni känner er illa till mods. Höstens trötta och tunga atmosfär har börjat påverka era sinnen.

Dörren öppnas innåt och en liten klocka pinglar glatt när rollpersonerna stiger in. Lokalen är dunkelt upplyst och de kan se att de än så länge är ensamma. Bakom disken står en sydländsk kvinna i tjuugoårsåldern. Hon ler mot rollpersonerna och undrar vad de vill ha. Om de beställer något gäller vanliga kafépriser.

Efter att rollpersonerna väntat i fem minuter dyker

Kristofferson upp.

Ni hör hur järntrappan gnisslar och tunga steg som närmar sig dörren in till Källaren. Så öppnas dörren och den lilla klockan ringer glatt. In från regnet kliver en man klädd i en lång, brun rock. Han är genomblöt och stampar surt av sig gyttjan som fastnat på hans kängor.

Hans mörka hår klänger sig till hans hjässa. Profilen är skarpt skuren och ansiktet täcks av några dagars skäggstubb. En otänd cigarett hänger från en mungipan.

Kristofferson ignorerar personalen och stirrar vildsint omkring sig. När han upptäcker rollpersonerna slänger han igen dörren och går fram till dem med hasande steg. Rollpersonerna känner en obehaglig lukt från Kristofferson. Rollpersoner med erfarenhet från charkuteribranschen kan lätt känna igen lukten som slakteriavfall.

Mannen griper tag i en stol och sätter sig tungt ned vid ert bord. Vid närmare granskning kan ni se ett flertal ärr som täcker hans



ansikte. Han lutar sig fram över bordet och läger sina armbågar på bordsskivan. "Jag uppskattar verkligen att ni dök upp. Ni kan inte ana vad detta betyder för mig." Hans röst är sträv, på gränsen till ett viskande.

Förklaringen

Kristofferson fortsätter med att förklara varför han har kontaktat rollpersonerna. Detta är en väl förberedd historia och Kristofferson, som är en van lögnare, berättar den helt övertygande. Eftersom historien innehåller delar av sanningen är det så gott som omöjligt att avslöja att han ljuger, om någon spelare skulle tvivla.

"För ett tag sedan avled min far. Vi hade aldrig kommit särskilt bra överens. Faktum är att jag rymde hemifrån när jag var tolv. Sedan dess har jag drivit omkring i världen, ofta på fel sida lagen. Men så fick jag reda på att guben dött och eftersom han inte skrivit något testamente tillföll hans ägodelar mig. Bland detta det hus där jag växte upp och där farsgubben lämnade in. Jag trodde att jag äntligen hade fått den chans i livet som jag väntat på. Inte anade jag då vad som skulle hända.

Jag flyttade snabbt in men snart började det hända mystiska saker. Fotsteg på vinden, mystiska skuggor som försvann om man tittade rakt på dem. I dagsljus letade jag igenom huset och i källaren hittade jag en gammal koffert. Jag hade aldrig sett den när jag bodde i huset så jag tog upp den till övervåningen och öppnade den. I kofferten fann jag denna."

Vid dessa ord visar Kristofferson en polariodbild på en av de artefakter som skall hjälpa honom att utföra den planerade ritualen. Föremålet är ett huvud

snidat i trä, med spikar inslagna i skallen. Ansiktet är utsökt detaljerat och figuren hänler åt rollpersonerna. Bilden är tagen mot en vit bakgrund och det är omöjligt för rollpersonerna att bedöma huvudets storlek.

"Efter att jag fann kofferten blev allting värre. Ibland har jag vaknat upp och hört hur någon har vandrat omkring i huset. Ibland hör jag viskningar. För några dagar sedan kom ett brev där det stod att jag skulle brinna i helvetet. Jag blev så rädd att jag kastade den i brasan i den öppna spisen. Jag behöver er hjälp."

Om rollpersonerna frågar hur han har fått idén att kontakta dem säger Kristofferson att han har utnyttjat sina kontakter i den undre världen men att han självklart inte kan avslöja sina källor. Om han blir pressad på detta tappar han humöret och över går till att hota rollpersonerna.

Kristofferson hoppas att denna historia skall räcka för att väcka rollpersonernas nyfikenhet. Om inte de visar något intresse förnyar han sina ansträngningar och bönfaller dem att hjälpa honom. Om inte han får hjälp kommer han att brinna i helvetet för evigt. Han erbjuder också rollpersonerna sina besparingar, uppgående till fem tusen dollar. Om de fortfarande visar sig vara kallsinniga lägger Kristofferson ut sina trumfkort, rollpersonernas hemligheter.

Dessa hotar Kristofferson med att utnyttja och exponera så att rollpersonerna tillfogas maximal skada. Om de inte tror på honom antyder han med kryptiska påståenden vad han vet.

När rollpersonerna gått med på att hjälpa Kristofferson, mot sin vilja eller inte reser han sig upp.

"Häng på här. Ni får ta er egen bil och följa efter mig. Tyvärr kan jag inte ta någon passagerare eftersom bilen redan är full".

Med dessa ord lämnar han Kafé Källaren.

På väg

Ute på gatan går Kristofferson fram till en liten grå hubbla som står parkerad alldeles utanför kafét. Under vindrutetorkaren sitter en parkeringböter som Kristofferson föraktfullt skrynklar ihop och kastar ifrån sig. Rollpersonerna kan se att bilen är full med olika säckar som ligger staplade på varandra. Om de

går närmare bilen känner de återigen stanken av slakteriavfall.

Med en gest mot bilen visar Kristofferson att den redan är full. Rollpersonerna måste följa efter honom för att hitta till huset. Kristofferson vägrar att ge dem adressen och säger att det inte finns en sekund att



förlora. De måste komma med honom nu. Om de inte har följt hans instruktioner och skaffat en bil måste de skaffa ett fordon på något sätt. I värsta fall går Kristofferson med på att möta dem vid Kafé Källaren när de skaffat en bil, men det får inte ta för lång tid.

Om inte rollpersonerna kan skaffa en bil säger Kristofferson till dem att vänta vid kafét. Sedan åker han iväg och stjälar en bil några kvarter bort. Denna kör han sedan till rollpersonerna som får släppa av honom vid hans egen bubbla. Om de undrar var han fick bilen ifrån säger han att han lånade den av en kompis. Inte under några som helst omständigheter lämnar han sin egen bil ensam med rollpersonerna då han inte vill att det avslöjas vad som finns i säckarna.

När till slut rollpersonerna kör upp bakom honom startar han sin bil och visar dem vägen. De kan lätt följa efter hans bil eftersom trafiken är ovanligt gles. Han åker ut ur stan och fortsätter sedan ut mot landsbygden. Efter ungefär en halv timmes körning tar han av in på en smal, gropig skogsväg.



Skogsvägen

Vägen som bilarna svänger in på är en smal skogsväg som tränger sig genom en tät, mörk skog. Mörkret har redan börjat falla och det enda rollpersonerna kan se av Kristoffersons bil är baklyktorna, och enstaka gånger bromsljusen när han saktar ner i en sväng.

Snart blir det också svårare att se lyktorna. En tät dimma har sänkt sig över skogen och rollpersonerna måste nu krypa fram för att se var vägen går. Snart förlorar de också Kristoffersons bil ur sikte. Han verkar vara oberörd av dimman och håller avsevärt högre hastighet än rollpersonerna.

Dimman är tät och påtaglig och fukten gör att vindrutetorkarna måste gå hela tiden. Snart är dimman så tät att man inte kan se kanten på vägen. Skogen skymtar som en mörk, hotfull skepnad.

Mötet

Plötsligt rusar en skugga ut framför rollpersonernas bil. Den person som kör bilen måste klara ett slag mot Köra bil för att undvika att träffa varelsen som kastar sig fram mot bilen.

Ni hör ett genomträngande skrik, ett skrik av smärta och förtvivlan. Skuggan kastar sig mot vindrutan. Dimslöjorna rivs i bitar och ni ser hur en deformationad varelse trycker sitt vita ansikte mot glaset. Ögonen är vitt uppspärade

och ansiktet är täckt av öppna sår. Från ögonen och munnen rinner blod. Så rycks ansiktet bort och ni skymtar den missbildade skuggan då den försvinner på fyra ben in i i dimman. Så blir allt tyst.

Rollpersonerna måste slå ett egoslag för att inte tappa kontrollen över sig själva. De som misslyckas chockas och antingen svimmar eller brister i gråt. Inga allvarigare reaktioner bör inträffa om inte någon av rollpersonerna har en speciell anledning att överreagera på händelsen.

Vindrutan är täckt med blod och var. För att kunna fortsätta måste rollpersonerna lämna bilen och med någon slags trasa rengöra rutan. De som gör det och samtidigt lyckas med ett slag mot Uppmärksamhet finner fotspår efter en människa och en hund på motorhuven.

Under tiden rollpersonerna ordnar så att de kan se ut genom rutan igen hör de prasslande ljud från skogen omkring dem. De kan även höra gnyendet från en skadad hund, blandat med ett vansinnigt fnittrande.

Kristoffersons bil har helt försvunnit ur synhåll.

Oavsett om rollpersonerna väljer att återvända till stan eller om de väljer att fortsätta kommer de ändå fram till huset. Illusionerna har nu börjat rämna och



det är omöjligt för rollpersonerna att vid detta ögonblick finna en väg ut från skogen. Hur de än försöker slutar det ändå med att de återvänder till huset. De som är dumdristiga nog att bege sig ut i skogen till fots måste för varje utflykt efter den första konfrontera en

grupp Nachtkäfers. Detta bör ge dem en vink om att inte vandra omkring hur som helst i okända marker.

Hela tiden hänger den regntunga dimman tät över landskapet.



Huset i skogen

Plötsligt skingrar sig dimman kring rollpersonerna och de når fram till ett gult hus med två våningar. Framför huset står Kristoffersons bil. Bakluckan är öppen.

Huset tornar upp sig som en otymlig best i dimman. Så skingras dimslöjorna och ni finner er framför ett rejält byggt hus med två våningar. Från hallen och ett fönster på övervåningen lyser ett kallt sken. Från husets välbyggda skorsten kämpar sig en tunn rökslöja upp mot den mörka, regntunga himlen. Förutom den tomma bilen som står parkerad framför trappen till huset syns inga spår efter Kristofferson. Vägen leder fram till en mindre byggnad bredvid det större huset. Troligen används det som garage.

Själva huset är som sagt ett vanligt rött bostadshus i två våningar och en källare. Rollpersonerna kan från uppfarten se trappen som leder ner i källaren. Ett fönster på andra våningen är upplyst, annars är lampan i hallen enda ljuskällan. Bredvid huset står en liten lada som troligen tjänstgör som garage. Tydliga hjulspår går fram till dörrarna.

Dimman och tystanden bidrar till att en kuslig

stämning vilar över platsen.

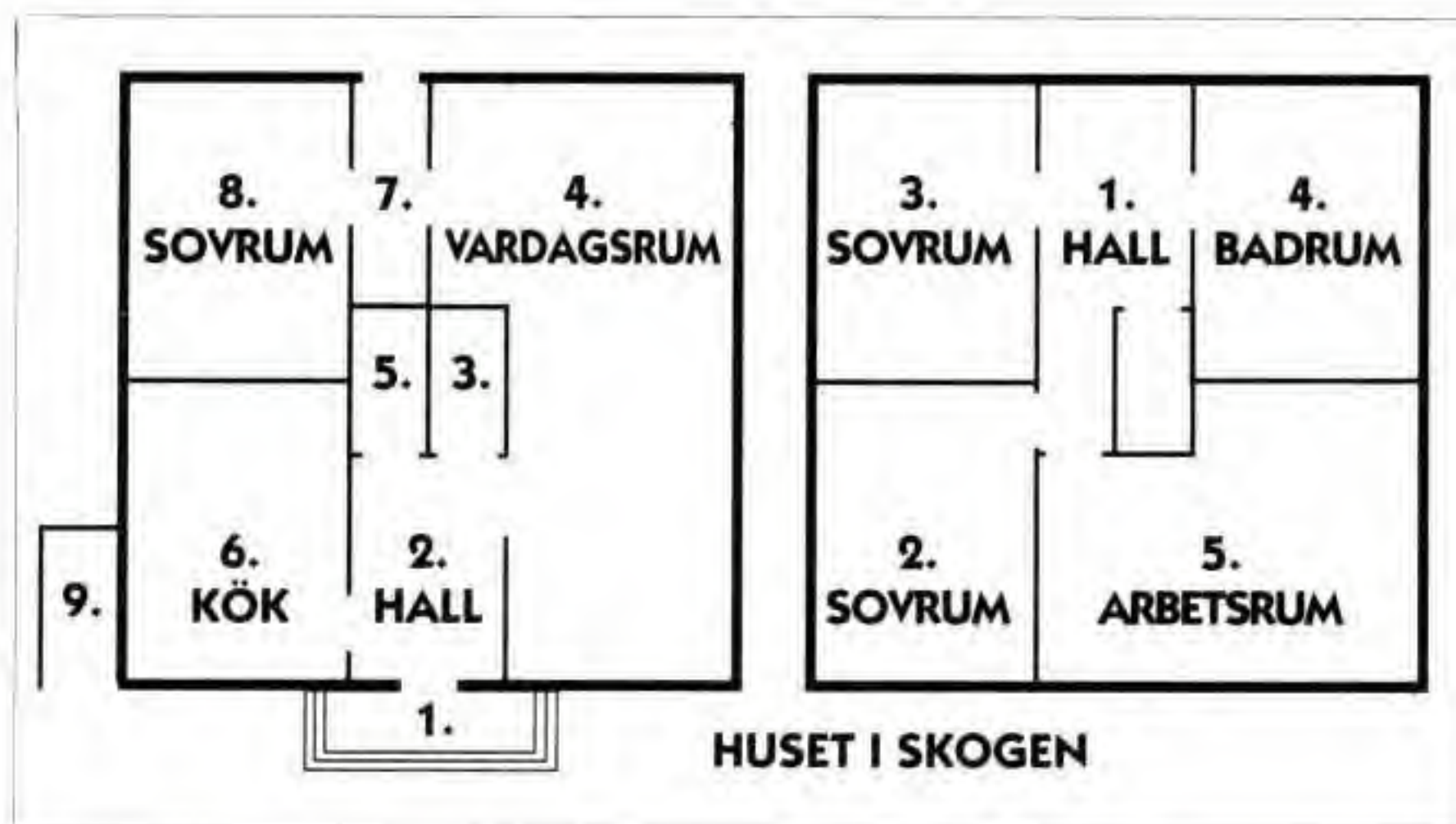
Om rollpersonerna undersöker Kristoffersons bil upptäcker de att den är tom. Säckarna har flyttats men stanken av slakteriavfall hänger kvar. Tydliga spår av blodfläckar sitter kvar i klädseln. I handskfacket ligger ett registreringsbevis, utställt på Jörgen Hansson. Där ges även adressen till huset. Adressen stämmer överens med den som står att finna på brevlådan som är placerad vid uppfarten.

Förutom nedtrampat gräs finns det inga spår efter Kristofferson. Han svarar inte om man ropar på honom men om rollpersonerna envisas med att föra en massa oväsen hör de snart hur det börjar prassla i skogen omkring dem.

Det enda som återstår för rollpersonerna är att gå in i huset. En trapp i trä leder upp till ytterdörren. Ingen svarar eller öppnar om rollpersonerna knackar, men om de känner efter upptäcker de att dörren är oläst.

Inne i huset

När dörren glider upp finner sig rollpersonerna i



husets lilla hall. I hallen står en fotogenlykta och sprider ljus över situationen. Förutom denna ljuskälla är hela huset försänkt i mörker. Om rollpersonerna försöker tända någon lampa som använder sig av elektricitet upptäcker de att detta är omöjligt. Om de har egna lampor med separat kraftkälla fungerar dessa som vanligt men kastar ett kallt sken över rummen. Skuggor leker i rollpersonernas ögonvrår. Huset är kusligt tyst. Lukten av rök hänger i luften och antyder att det brinner en levande eld någonstans i huset. Golvet knarrar under rollpersonerna då de rör sig genom huset.

1. TRAPPEN En vitmålad trapp leder upp till den lilla verandan framför dörren. På verandan står ett

par gummistövlar utställda och framför dörren ligger en matta med orden Hjärtligt välkommen invända. Dörren är en rejäl ekdörr med en liten snedställd fönsterglugg. Om rollpersonerna kikar in skymtar de hallen innanför.

2. HALLEN Alldeles innanför dörren ligger en annan matta. På ena väggen hänger en rockhängare och under den står en skohylla. På golvet framför skohyllan står Kristoffersons kängor. En trasmatta har flyttats från sitt läge på golvet och skjutits in mot väggen. Dörrarna till de andra rummen står öppna. På dörren till köket hänger ett nyckelskåp. I skåpet kan man finna nycklar till alla rum i huset.

3. TRAPPA Denna trappa leder upp till andra våningen. Trappan är täckt med en matta och rollpersonerna kan hitta blodfläckar och lera inbäddade i materialet. Lukten från resterna påminner om den

från bilen. I en skrubben under trappen kan man hitta huvudströmbrytaren. Även om den verkar fungera tillfredsställande är det omöjligt att få elektriciteten att fungera.

4. VARDAGSRUM Vardagsrummet är möblerat med ett rejält matbord. Runt matbordet står fem stolar. I ett av hörnen står en storbildstelevision och runt den är en soffgrupp strategiskt utplacerad. Man finner också en dyrbar stereoutrustning och flera högtalare i rummet. Skivsamlingen är imponerande och täcker allt från tidigt sjuttital till nutid, med en del intressanta klassiska verk inkluderade.

Väggarna är täckta med olika tavlor och fotografier. På fotografierna kan rollpersonerna se bilder på en leende familj bestående av föräldrar, en son och en dotter. Även på den öppna eldstadens spiselkrans finner man fotografier på husets invånare. Ingen bär någon som helst likhet med Kristofferson.

5. TOALET En liten toalett med ett handfat att tvätta sig i. I ett tidningsställ bredvid toaletten ligger ett antal veckotidningar och vetenskapliga tidskrifter.

Tvättstället har blivit nedsmutsat och fläckar av gytja och blod täcker golvet.

6. KÖK Huset kök är relativt stort och välinrett. Nu förstörs intrycket något av det kaos som råder efter att Kristofferson utnyttjat alla faciliteter utan att städa upp efter sig. Kastruller, porslin och matrester ligger huller om buller i rummet. Kylskåpet gapar tomt mot rollpersonerna. En unken lukt hänger kvar i rummet.

7. KORRIDOR Denna korridor ger tillträde till var-





dagsrummet, bakdörren och det sovrum som tillhör sonen i huset. Bakdörren är låst och rejält reglad, det krävs att man totaldemolerar den för att ta sig ut från huset denna väg.

8. SOVRUM Detta sovrum bär tydliga spår efter en tonårig pojkes smak. Affischer på olika rockgrupper pryder väggarna och en stor del av rummet upptas av en stereoanläggning och en Amiga 500 dator, med tillbehör. I skivställena kan man finna modernare musik, från åttiotalet och framåt. Allt i rummet verkar orört.

9. NEDGÅNG TILL KÄLLAREN För att komma ner i källaren måste man gå utanför huset. Två stora dörrar öppnar sig och ger tillträde till en bred och grov trappa som leder ner i mörkret.

Andra våningen

När rollpersonerna kommer upp på andra våningen känner de hur den påtagliga rökluften blir ännu starkare. Om det är möjligt känns tystnaden ännu mer tryckande än vanligt. Inga svar på eventuella tillrop ges.

1. HALL Trappen från första våningen leder upp till denna lilla hall. Man ser direkt att alla dörrar utom den in till arbetsrummet står öppna. Ljus tränger ut från under dörren till arbetsrummet.

2. SOVRUM Detta sovrum tillhör de två vuxna i familjen. Rummet är möblerat med en stor dubbel-säng. Sängkläderna är tillrufsade och kläder har blivit utslängda på golvet från garderoben. Tydligt har Kristofferson gjort detta till sitt temporära sovrum.

3. SOVRUM Rummet är möblerat efter en ung flickas smak. Planscherna på hästar och populära popsångare pryder väggarna. På bordet bredvid sängen står en enkel kassetbandspelare och i högar runt den ligger inspelade band med nu populära grupper. Rummet verkar vara orört och damm täcker möblerna.

4. BADRUM Badrummet är inrett med ett badkar, en duschkabin, toalett och ett tvättställ. På väggen hänger ett flertal frottéhanddukar och innanför dörren står fyra par badtofflor. Badrummet är inrett med himmelsblått kakel. Tvättfatet är nedsölat och tvålen brun av smuts. Flera av handdukarna är täckta av smutsfläckar.

5. ARBETS-RUM Dörren in till detta rum är låst. Ljus sipprar fram under dörren och rollpersonerna

kan höra knastrandet från en öppen eld om de lyssnar vid dörren. Rökluften är mer genomträngande vid denna dörr.

Ingen svarar på derasknackningar. Om rollpersonerna lyckas få upp dörren går du direkt vidare till avsnittet Porten.

Om rollpersonerna på något sätt lyckas klättra upp till arbetsrummets fönster från utsidan och titta in ser de att rummet är rökfyllt och att någonting brinner inne i rummet. Det är omöjligt att krossa glaset i fönstren. Om någon försöker eller bara knackar på rutan pressas plötsligt flera likbleka ansikten mot rutan. De hänler och dreglar och blod rinner från deras öppna sår. De rollpersoner som ser detta måste slå ett egoslag för att inte råka i chock. De som har klättrat upp till fönstret och misslyckas med sitt ego-slag faller handlöst till marken. Ansiktena försvinner efter bråkdelen av en sekund.

Källaren

Genom trappen från utsidan kan man ta sig ner i källaren. Denna används som förråd och innehåller en hel del konserver och flaskor av diverse slag. Här förvaras även vinterutrustning av diverse slag, såsom skidor, skridskor och pulkor.

Ladan

Om man öppnar de stora dörrarna in till ladan upptäcker man snabbt att det fungerar både som garage och verkstad. Olika verktyg är upphängda på väggen och vid ena väggen står ett antal arbetsbänkar utplacerade. På ena väggen hänger en lång stega. Annars är ladan tom.

Porten

Till slut inser rollpersonerna att gåtans lösning ligger i arbetsrummet. De som innan dess har tröttnat och försöker att fly genom att lämna skogen finner att de alltid återvänder till huset, oavsett vilket håll de flyr åt. De är redan delvis fångade av Kristoffersons ritual.

Nycklar till arbetsrummet kan rollpersonerna hitta i nyckelskåpet som hänger på köksdörren. Dörren kan även brytas ner med hjälp av diverse verktyg och tillhyggen.

Dörren slås upp och ni stirrar in i arbets-



rummet. Flammande lågor slickar väggarna och den stickande röken tränger sig in i era sinnen. Era ögon fylls av tårar och ni känner hur halsen blir torr.

Så blir ni varse dörren. Mitt emot er på andra sidan rummet finns en assymetrisk svart port. Dörrvredet är matt vitt och glänser i skenet från flammorna. Utmejslade i dörren är avbilder av människor som skriker ut sin vrede och sin förtvivlan. Ni tycker er avlägset höra smärtfyllda stönanden och rasslandet av kedjor och ni kastar osäkra blickar omkring er.

Era blickar vänds uppåt, mot taket. Kväljningar överväldigar er och ni kan knappt kontrollera era utrop av avsky.

Från taket hänger långa kedjor. I slutet på kedjorna är en svart krok fästad och på krokarna kan ni skymta människoliknande figurer som vrider sig i plågor. Deras rop och stönan- den regnar över er.

Osäkra på vad det är ni bevittnar och var ni befinner er kastar ni en snabb blick bakom er ut i hallen. Trots den skenbara verkligheten som avspeglar sig vet ni att den sanningen är lika bräcklig som den ni ser framför er är stark.

Förtvylade stirrar ni på varandra. Verklig-

heten håller på att rasa samman.

Det finns egentligen bara en väg för rollpersonerna att gå. Genom den svarta dörren. Annars är de dömda att vandra för evigt i den bild av huset som Kristofferson skapat för att fånga dem. När de öppnar dörren stirrar de in i Hämtarens labyrint.

Vad har hänt?

Kristoffersons ritual har kommit in i ett kritiskt skede samtidigt som Hämtaren slutligen har anlänt för att göra anspråk på syndaren.

Den kunnige Nefariten insåg genast Kristoffersons planer och använde sina krafter till att lägga en labyrint mellan honom och rollpersonerna. Hämtaren vill hellre ha en äkta syndare som Kristofferson i sitt purgatorium och har därför gjort vad han kan för att fördröja rollpersonerna. Om de kommer för sent är Kristoffersons ansträngningar förgäves.

Även Kristofferson är medveten om utvecklingen och använder nu all sin kraft för att motstå Hämtarens intrång. Med allt på spel ger Kristofferson inte vika en tum.

Så är situationen när rollpersonerna beger sig in i labyrinten ovetandes om den roll de spelar i detta dödliga drama.

Labyrinten

Ni stirrar in i en lång korridor. Era blickar dras mot de vita väggarna som verkar vara täckta av blod och var. Från väggarna sträcks händer ut och griper efter er och varandra. Deformerade ansikten tänjer ut väggarnas yta och ni hör stönan- den, snyftanden och skrik av smärta. Väggarna sträcker sig upp hundratals meter i luften och högt där uppe skymtar ni enorma asfåglar som cirklar på uppvindarna.

Labyrinten är det hinder som Hämtaren skapat för att om möjligt hindra att rollpersonerna hittar Kristofferson och faller offer för dennes ritual. Det är inte så att Hämtaren anser att rollpersonerna är värda att undkomma ett sådant öde. Som tidigare nämnts har han kommit för att hämta Kristofferson och endast om han inte kan få med sig denne till det nyli- gen skapade purgatoriet kommer han att nöja sig med rollpersonerna.

Om Hämtaren skulle lyckas besegra Kristofferson innan rollpersonerna hittar honom skulle de vara dömda att för evigt vandra i labyrinten, utan någon möjlighet att hitta ut.

Händerna som sträcks ut ur väggen griper besin- ningslöst efter rollpersonerna. Om dessa håller sig mitt i korridoren och är försiktiga är risken 1 på 20 att någon blir fångad. Om de trycker sig mot väggen eller ställer sig nära denna är risken 10 på 20 att någon blir fångad. Slå en gång för varje rollperson för varje korridor de passerar.

Om de skulle bli fångade håller händerna fast dem med styrka 20 och ansiktena trycker sig mot ytan och biter de fångade rollpersonerna, orsakande samma skada som en kniv. Om inte rollpersonen tar sig loss eller får hjälp av sina kamrater ligger han illa till.

De rollpersoner som avlider av betten dras in i väggen av händerna och försvinner spärlost.





För att åskådliggöra labyrinten för spelarna tillämpas här några speciella regler som gäller för denna skapelse.

I labyrinten finns tre vägskäl. Dessa måste rollpersonerna passera och de måste välja rätt väg varje gång. Mellan dessa vägskäl måste rollpersonerna passera 1T10 olika korridorer. Även om dessa inte har någon praktisk betydelse för om rollpersonerna hittar ut ur labyrinten eller inte är de med för att höja stämningen och för att förvirra spelarna. Du som spelledare måste göra dessa korridorer verkliga för spelarna och låta deras rollpersoner hamna i återvändsgränder då och då.

Efter det bestämda antalet korridorer kommer rollpersonerna oavsett hur de väljer att gå att nå vägskälen, i nummerordning. Där, vid vägskälen, gäller det att välja rätt väg.

Vid varje vägskäl finns en pil som pekar i en bestämd riktning. För att kunna ta sig ur labyrinten måste man vid varje vägskäl gå åt det motsatta hållet mot vad pilen pekar. Gör man detta passerar man sedan 1T10 nya korridor innan man hamnar vid nästa vägskäl i ordningen.

Efter att rollpersonerna passerat det tredje vägskälet måste de passera ytterligare 1T10 korridorer innan de befinner sig utanför dörren till Kristoffersons arbetsrum.

Om rollpersonerna väljer fel väg vid vägskälen vandrar de förbi 1T10 korridorer innan de återigen dyker upp vid det första vägskälet. Det är alltså väldigt små odds för att de skall hitta ut av en slump. De måste lista ut labyrintens gåta innan de kan besegra den.

Det första Vägskälet

Vid denna fyrvägs korsning finner rollpersonerna att pilen pekar åt vänster. Korsningen är annars inredd som ett lekrum för en åttaåring. Bland leksakerna på golvet finner rollpersonerna en stympad nalle och ett torn med bokstavsklossar, staplade så att de bildar ordet HATA. På väggen sitter en bild på en ängel. Under ängeln står ordet MAMMA. Bilden är målad av ett litet barn.

Det andra Vägskälet

Pilen i denna korsning pekar åt höger. Denna korsning skiljer sig annars inte från labyrinten. På golvet i korsningen ligger en tidning som beskriver det bestialiska död Kristofferson utförde vid tolv års

ålder. Utklipp om andra mord och misshandelsfall ligger utspridda i korridoren och sitter uppspikade på väggen. På golvet ligger även en avhandling om övergrepp på barn.

När rollpersonerna lämnar vägskälet blåser en kall vind förbi dem. Ett papper faller till golvet. På papperet är skrivet:

Syndaren och Offret skall kämpa om platsen i Helvetets förgård

Detta är en hänvisning till konfrontationen med Kristofferson och ett tips till rollpersonerna att de bör inrikta sig på denne när de möts.

Det tredje Vägskälet

Även detta är en fyrvägs korsning. Här kan det bli problem för rollpersonerna då pilen pekar rakt fram. För att komma rätt måste alltså rollpersonerna vända tillbaks och gå samma väg som de kom. Detta kan vara svårt för spelarna att godta men i dessa riken tjänar logik och symmetri inga syften.

På väggar och golv är målade grova bilder på människor som blir plågade i helvetet. Skrivet i blod är också lösryckta meningar.

“Mamma skall skydda mig. Jag skall inte brinna i helvetet. De skall brinna, brinna, brinna! Inte jag, inte jag! Mamma, låt dem finna mig och ta min plats i helvetet.”

Detta är visioner som hämtats direkt från Kristoffersons förvirrade hjärna och ger rollpersonerna en vink om vad som pågår.

Det sista hindret

När rollpersonerna har passerat det tredje vägskälet börjar deras närvaro bryta ned Hämtarens omsorgsfullt uppbyggda labyrint.

Ni vandrar med tunga steg genom de långa korridorerna, trötta och förvirrade. Ropen från de feta asfåglarna har blivit starkare och de sveper förbi ovanför era huvuden, hånande och giriga. Stanken från dött kött tynger era huvuden och ni kämpar tillbaks kväljningarna som hotar att överväldiga er.

Plötsligt bryts väggarna kring rollpersonerna ner och Hämtarens sista trupper anfaller. Ut ur de raserade väggarna klättrar fyra levande döda. Stanken från deras ruttnande kött är enorm och deras kroppar är



förvridna i omöjliga positioner. Deras lemmar är sammansydda med tjock läderremmar. Det är uppenbart att de har genomgått avancerad tortyr.

De tvekar inte att anfälla rollpersonerna och kommer inte heller att ge vika innan de själva faller, eller

tills de besegrat rollpersonerna. Först när dessa levande döda är besegrade kan rollpersonerna fortsätta. Labyrinten börjar nu rasa samman och de finner sig snart stå framför dörren till Kristoffersons purgatorium.

Purgatoriet

Så till slut står rollpersonerna utanför dörren till Kristoffersons arbetsrum.

Dörren liknar den ni öppnade i början av labyrinten. Ljus sipprar ut i sprickan mellan tröskeln och dörren och ni tycker er höra dova mumlande röster från rummet.

Konfrontationen mellan Kristofferson och Hämtaren har nu nått sitt klimax. Innanför dörren kommer rollpersonerna att finna Kristoffersons purgatorium. Det har skepnaden av det pojkrum Kristofferson hade hos sin fosterfamilj.

En liten läslampa står tänd på ett läsbord vid den lilla sängen. Runt väggarna står hyllor uppställda, de övre fyllda med olika leksaker. Utspitt på de nedre hyllorna är krossat glas. Skorpioner och ormar krälar omkring i glaset och på golvet. I en snara från taket dinglar en stor nallebjörn, stympad och genomstungen av knivar. Blod droppar sakta från nallens öppna sår. Bilder på ensamma, gråtande barn täcker väggarna. Hotfulla skuggor faller från ett litet fönster in i rummet. Regnet smattrar på rutor-

na. Ihopkurad i sängen ser ni Kristofferson. Han trycker en leksaktiger tätt mot bröstet och stirrar oseende framför sig.

Sakta stiger sedan Hämtaren fram. Rummet verkar växa och dimensionerna förvrids. Rollpersonerna ser sig själva som förvridna karikatyrer och upptäcker plötsligt att de står flera meter från varandra. Dörren in till labyrinten har försvunnit och de befinner sig nu helt i Kristoffersons purgatorium. För att öka stämningen bör du som spelledare ingående beskriva den besynnerliga känsla som uppstår då alla väggar plötsligt blir femtio meter höga och du själv tunn som en tändsticka.

Hämtaren stirrar mot dem och vänder sedan blicken mot sängen.

Ni ser hur Kristofferson rycker till som av ett slag. Han sträcker ut en hand mot er och skriker ut sitt hat och sin fruktan med en onaturlig, gäll röst.

“Ta dem istället. De är dina, du har ingen makt över mig. Ta dem.” Mardrömsvarelsen vänder sig återigen mot er. Hans glädjelösa





ansikte granskar er noga. Hans röst är kall och död. "Syndaren och Offren."

Om rollpersonerna väljer att anfalla Hämtaren för att klara sig ur denna knepiga situation använder denne alla sina krafter och förmågor till att besegra dem. När han gjort detta tar han sedan med dem in i Kristoffersons purgatorium där de får genomlida ett barns alla kval. Syndaren är räddad och rollpersonerna ses aldrig till igen.

Om de däremot närmar sig Kristofferson kryper denne ihop och ropar åt dem att inte komma närmare. Annars skall pappa visa vad han kan. Om rollpersonerna inser att deras enda hopp är att på något sätt ge Kristofferson till Hämtaren och fortsätter mot sängen slås plötsligt en dörr upp.

I dörren står de varelser som Hämtaren har skapat för att plåga Kristofferson i purgatoriet. Vansinniga karikatyrer av fosterföräldrarna som skapats från Kristoffersons febriga hjärna.

Styvfadern, alkoholiserad och överviktig, drar snabbt ur läderremmen ur byxorna och smäller högljutt med den framför rollpersonerna. Bakom honom

står hans hysteriska hustru, beväpnad med en blänkande kökskniv. De går sakta fram mot rollpersonerna.

"Nu skall vi inte vara stygga. Pappa skall nog visa vad som händer med stygga barn."

På grund av kampen med syndaren har Nefariten inte fullständig kontroll över dessa och detta utnyttjar nu Kristofferson. Han hoppas att på detta sätt hindra rollpersonerna att bryta den sfär han upprätthåller kring sängen.

Just detta är räddningen för rollpersonerna. Om de kan besegra varelsen bryts Kristoffersons koncentration i bråkdelen av en sekund. Denna räcker för att Hämtaren skall sträcka ut sin långa arm och ta syndaren med sig till Inferno. Rummet bleknar bort och rollpersonerna befinner sig återigen i den värld de känner som sin egen.

Om rollpersonerna inte överlever konfrontationen tar de som ovan Kristoffersons plats i purgatoriet. I så fall ser rollpersonerna hur denne bleknar bort. Men de hör även Hämtarens sista hälsning till syndaren.

"Jag kommer tillbaka."

Slutet

Rollpersonerna har lyckats besegra Kristofferson och dennes skapelser.

Ni blinkar till och skakar på huvudet. Ni står i arbetsrummet på den andra våningen. Fortfarande tycker ni er höra Kristoffersons sis-

ta rop eka i era öron. "Nej, nej, mamma hjälp mig, hjälp. Nej..." Utanför gryr morgonen och solen kämpar sig upp över trädtopparna.

Rollpersonerna har återvänt till huset där de startade sin färd in i Inferno. Endast de som överlevt återvänder och de behåller alla eventuella skador de fått.

Det enda som återstår för dem är att lämna huset och återvända till stan. De kommer aldrig att få klarhet i vad som egentligen hände eller precis vilken roll de spelat. Men ändå har några frågor väckts.

Hur kunde Kristofferson veta så mycket om dem? Var har de varit och vilka makter var inblandade?

En naggande känsla hos rollpersonerna säger dem att de kommer att få höra mer om denna affär i framtiden.





Spelledarpersoner

Här återfinns spelvärden på de SLP som används under äventyret.

Thomas Kristofferson



P. MAGNERIUS-92

BESKRIVNING: Kristofferson är en psykiskt ärrad individ. Under hela sin uppväxt har han utnyttjats av

starkare personer. Detta har hos Kristofferson resulterat i ett ofantligt hat mot all auktoritet och han har flera gånger i oresonligt raseri dödat folk som försökt bestämma över honom. Se även äventyrets bakgrund.

Kristofferson är i äventyret kall och beräknande och lägger band på sina känslor. Detta för att så pass mycket står på spel.

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

ÅLDER: 27

LÄNGD: 185 cm

VIKT: 88 kg

FÖRFLYTTNING: 6m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: +2

UTHÅLLIGHET: 105

FÄRDIGHETER: Smyga 15, Undvika 10, Dolk 16, Yxa 13, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 17, Ockultism 5, Motorkunskap 12

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Hämtaren

BESKRIVNING: Hämtaren har dragits till Kristofferson av dennes skuldtankar och har nu kommit för att hämta honom till ett speciellt inrett purgatorium.

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

SINNEN: Som normal nefarit.

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

THOMAS KRISTOFFERSON

RÖR 13	UPP 16
EGO 10	TÅL 15
UTS 8	STY 13
UTB 4	KAR 6

HÄMTAREN

RÖR 40	UPP 20
EGO 30	TÅL 50
UTS 1	STY 50
UTB 20	KAR 20

**SKADEBONUS:** +10**UTHÅLLIGHET:** 280**FÄRDIGHETER:** Slåss utan vapen 30, Leta 25, Tortyr 100, Undvika 30**ANFALLSSÄTT:** enligt vapen eller glödande järnhandskar (skada som brinnande olja).**DEN MÖRKA KONSTEN:** 20

Lupider

Modifikation till skräckslaget: -**Förflyttning:** 8 m/SR**Handlingar:** 2**Initiativbonus:** +3**Skadebonus:** +3**Uthållighet:** 105**Förmågor:** Infrasyn.**Färdigheter:** Smyga 15, Undvika 10, Svärd 15, Slåss utan vapen 10, Leta 15**Anfallssätt:** Kortsvärd**Den mörka konsten:** 0**FÖRFLYTTNING:** 7 m/SR**HANDLINGAR:** 3**INITIATIVBONUS:** +3**SKADEBONUS:** +3**UTHÅLLIGHET:** 105**FÄRDIGHETER:** Båda har undvika 15. Styvfaderna har Slåss utan vapen 10 och Livrem 15. Styvmmodern har Dolk 10 och Slåss utan vapen 15**ANFALLSSÄTT:** enligt vapen

STYVFÖRÄLDRARNA

RÖR	15	UPP	5
EGO	5	TÅL	15
UTS	5	STY	15
UTB	0	KAR	1

LUPIDER

RÖR	10+1T10 (15)	UTS	1 (1)
UPP	10+1T10 (15)	STY	10+1T10 (15)
EGO	10+1T10 (15)	UTB	10 (10)
TÅL	10+1T10 (15)	KAR	1T5 (3)

Styvföräldrarna

BESKRIVNING: Hemska karikatyrer på Kristoffersons styvföräldrar. De är feta och dåligt klädda och ser ut som om de just blivit väckta. Definitivt på fel sida. De dreglar oavbrutet och luktar dålig sprit.

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +1**SINNEN:** Som normal människa

tt raslände som från kedjor och en kväljande stank ledde mig längs gångar av smutsgrått kakel. Blinkande lysrör lyste gulvitt. Mina bara fötter halkade i olja och blod på golvet. Kackerlackor krälade runt sprickor i kaklet. Någon skrek av smärta långt borta.

En ranglig spiraltrappa ledde ned i salen. Jag satte min bara fot på det första trappsteget och steg ned i ångorna...

KULT är ett modernt skräckrollspel. Det utspelas här och nu, i dagens verklighet. Men verkligheten ser inte ut som vi tror. Runt omkring oss finns en mörk och farlig värld där ingenting är vad det tycks vara.

Vår verklighet är en illusion, skapad för att hålla oss fångna. Vi är fångslade sedan eoner av en maktfullkomlig skapare. Den sanna världen, som är osynlig för oss, styrs av varelser som härskar bakom kulisserna: våra fångvaktare och plågoandar.

Rollpersonerna är mörka hjältar, styrda av ödet. När illusionen rämnar ser de ut i den sanna verkligheten.

KULT är ett komplett rollspel. I denna bok finner du regler för att skapa en rollperson med mörka hemligheter, fördelar, nackdelar och färdigheter. Färdiga arketyper gör att du snabbt kan skapa en intressant rollperson och börja spela.

Boken innehåller även avancerade och realistiska stridsregler, regler för skräcksituationer, bil- och flygjakter samt andra dramatiska situationer.

Innanför dessa pärmar finns även en sammanhängande bakgrund som hjälper dig återskapa olika skräckstämningar. Vår illusion beskrivs i detalj, tillsammans med varelser och kulter som verkar bakom kulisserna.

KULT är en internationell framgång, utgiven på tre språk och mottagen med stående ovationer. Detta är den andra svenska utgåvan.

"...MAKES THE OTHER GAMES LOOK LIKE NURSERY SCHOOL PICTURE BOOKS."
—*The Gamer*, 1991

"...ENOUGH NASTIES AND EVIL PLACES TO SATISFY THE MOST MACABRE GROUP OF PLAYERS."
—*Pyramid Magazine*, 1991

"QUESTO BREVE ARTICOLO NON PUÒ NECESSARIAMENTE RENDERE GIUSTIZIA ALLA GLOBALITÀ DELL'ALLUCINANTE CREAZIONE DEL GENIALE AUTORE DI KULT..."
—*Esordimenti adventure games magazine*, ITALIA

"DAS SCHRECKLICHSTE HORRORSPIEL, DAS ICH KENNE."
—*Das Nächste Spielzeitsmagazin*, ÖSTERREICH



Lögner



Vansinnet



Sanningen